PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android • Retro

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 259

HOBBY CONSOLAS

JUGADO PUNTUADO ¡DISECCIONADO!

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

¡PRIMERA PARTIDA!

THE LAST OF US

¿Por qué nos gusta tanto?

SORTEAMOS 6 WiiU & LEGO CITY + 200 JUEGOS TROPICO 4

ANÁLISIS EN EXCLUSIVA

CRYSIS 3

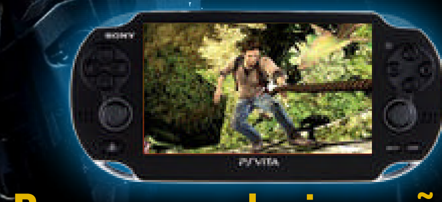
¡El shooter que se adelanta a la próxima generación!



¡POSTER DOBLE!



¡Se ha retrasado! Te lo contamos todo



Repasamos el primer año de

PS ViTA

y descubrimos su futuro

TERROR ESPACIAL

DEAD SPACE 3
Una pesadilla que te dejará helado

ALIENS COLONIAL MARINES
Los xenomorfos quieren oír tus gritos

REPORTAJE ESPECIAL
Juegos que vinieron de otro planeta para asustarnos en este



CAPCOM
Nintendo
DEJA DE SER LA PRESA: LA CACERÍA HA COMENZADO
12
www.pegi.info
MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE
©CAPCOM CO., LTD. 2009, 2012 ALL RIGHTS RESERVED TM, ® Wii U and the Nintendo 3DS logo are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.
EXCLUSIVO PARA Wii U
EXCLUSIVO PARA NINTENDO 3DS
A LA VENTA 22 MARZO
RESERVA AHORA
MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE
CAMISETA NO DEFINITIVA
Y LLÉVATE GRATIS ESTA CAMISETA EXCLUSIVA
DISPONIBLE EN:
BLADE CENTER · EL CORTE INGLÉS · FNAC
GAME · GAMESTOP · MEDIA MARKT · SATURN
TIENDA.CANALOCIO.ES · XTRALIFE.ES
Unidades totales disponibles: 2.730.
Consulta antes disponibilidad en tu establecimiento.
LA ENTREGA CON MÁS MONSTRUOS DE LA SAGA
FORMA TU PARTIDA DE CAZA EN MULTIJUGADOR
FORJA CIENTOS DE NUEVAS ARMAS Y ARMADURAS

EDITORIAL

BIENVENIDOS



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Anunciando el cambio de generación

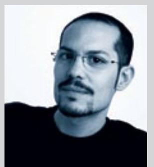
Llevamos mucho tiempo esperando la transición a la nueva generación de consolas, y ahora por fin podemos decir que el momento ha llegado. Es 13 de febrero cuando escribo estas líneas, pocos días antes de viajar a Nueva York para asistir a una conferencia en la que, salvo sorpresa, Sony va a presentar por fin su nueva PlayStation 4. Es una sensación extraña saber que ya habréis "devorado" toda la información en nuestra web mientras estáis leyendo estas líneas. Me siento sumido en una especie de paradoja temporal que me hace hablar con gente (vosotros) que ya ha vivido algo que para mí todavía no se ha producido.

¿Significa este anuncio que a PS3 le ha llegado la hora de la retirada? Si hay alguien que piensa así es que está en un error… o simplemente aún no ha tenido tiempo de leer este número de la revista, porque hay razones más que suficientes para pensar que la máquina de Sony todavía nos va a brindar muchas horas de diversión. Como veréis más adelante, ya hemos podido jugar a *The Last of Us* y *God of War Ascension*, que son solo la avanzadilla de una lista a la que podemos añadir otro título exclusivo como Beyond: Two Souls y, por supuesto, ese *GTA V* que ha protagonizado una de las grandes noticias del mes al anunciar su retraso hasta el próximo 17 de septiembre. En la sección de noticias tenéis un análisis más en profundidad de lo que significa esa decisión y sus posibles repercusiones en la campaña de Navidad.

Pero el título que anticipa el la next-gen es Crysis 3. Según me cuenta David, que ha estado una semana en Alemania exprimiéndolo a tope para hacer el análisis exclusivo que publicamos este mes, su versión de PC muestra un nivel gráfico estratosférico. Esa es la razón principal que nos decidió a llevarlo en portada, porque no todos los días tenemos la oportunidad de asomarnos al futuro de una forma tan clara. Espero que lo disfrutéis, y confío en que vosotros, que ya sabéis lo que ha pasado, estéis emocionados con lo que yo voy a ver en Nueva York.



LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es
@DMHobby

Bienvenida PS4. Cuando tengáis esta revista en vuestras manos, ya se habrá producido el anuncio oficial de la próxima PlayStation. Ya he vivido unos cuantos en Hobby Consolas (desde Dreamcast, nada menos) y aun así no dejo de emocionarme cada vez que se presenta una nueva máquina. ¡Los buenos ratos que vamos a pasar juntos!



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Vísteme de espacio, que tengo prisa. Este mes llegan *Dead Space 3* y *Aliens: Colonial Marines* y, aunque el primero sale mejor parado que el segundo, nos han motivado para crear un reportaje sobre terror espacial. Ojalá volvamos a sentir el pavor del primer *Dead Space*. Quizá lo consiga ese interesante *Routine* de PC…



JOSÉ LUIS SANZ
Director de Hobbyconsolas.com
joseluis.sanz@axelspringer.es
@jlsanzf

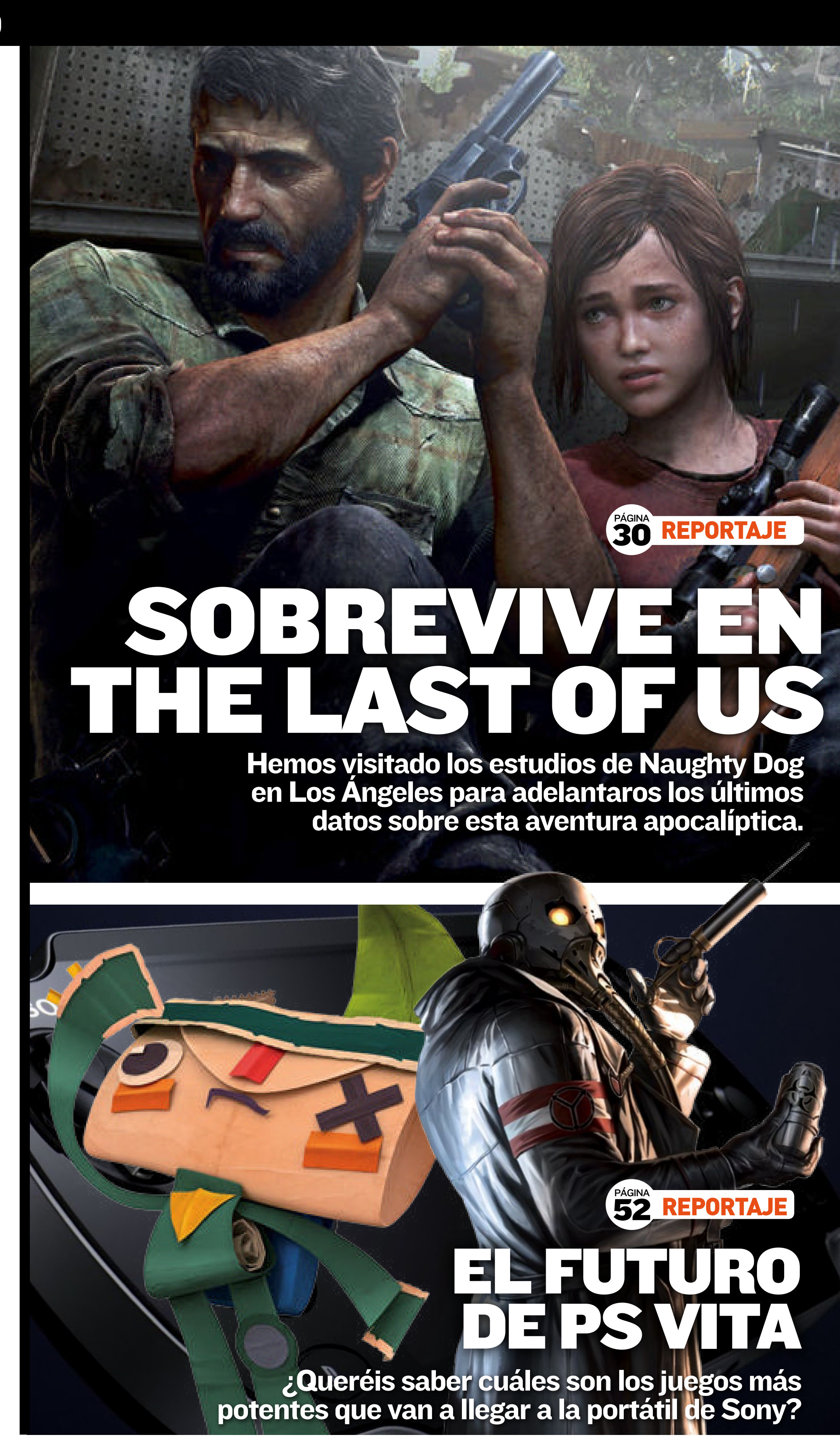
Yo gryto ¡Crysis! Crytek, la empresa que programaba benchmarks para PC, se hace mayor con su *Crysis 3* multiplataforma. Una compañía que se caracteriza por sus soberbios motores gráficos y que por fin muestra un juego redondo que mezcla lo mejor de las dos primeras entregas. Enamorado me tiene. En PC, *eso sí*.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan…
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 259



PÁGINA 30 REPORTAJE

SOBREVIVE EN THE LAST OF US

Hemos visitado los estudios de Naughty Dog en Los Ángeles para adelantaros los últimos datos sobre esta aventura apocalíptica.

PÁGINA 52 REPORTAJE

EL FUTURO DE PS VITA

¿Queréis saber cuáles son los juegos más potentes que van a llegar a la portátil de Sony?



PÁGINA 64 NOVEDAD

CRYSIS 3

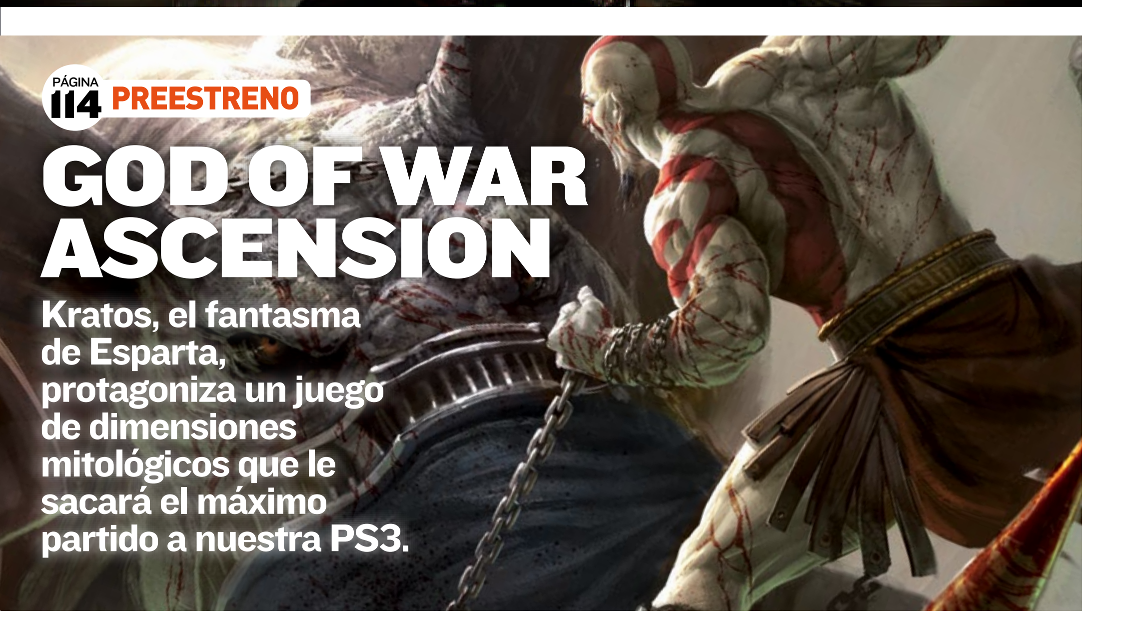
Aquí tenéis, en exclusiva, el análisis de uno de los juegos más impresionantes, a nivel técnico, de toda la generación.



PÁGINA 96 REPORTAJE

TERROR EN EL ESPACIO

Descubrimos las claves de un género que aúna elementos psicológicos y de ciencia-ficción.



PÁGINA 114 PREESTRENO

GOD OF WAR ASCENSION

Kratos, el fantasma de Esparta, protagoniza un juego de dimensiones mitológicas que le sacará el máximo partido a nuestra PS3.

TODOS LOS JUEGOS



PERSONAJES QUE SE DISFRAZAN DE OTROS HÉROES

Los videojuegos se van al carnaval

Los protagonistas de los juegos no necesitan irse a Río, Venecia, Cádiz o Tenerife para celebrar el carnaval. Disfrazarse se ha convertido en una moda cada vez más extendida. ¡Mirad estos ejemplos!

DRAGON AGE 2
DEAD SPACE 2

Después de jugar con Isaac Clarke en **Dead Space 2**, podíamos obtener un código para llevarnos su armadura (en versión medieval) al juego de rol de Bioware.



DEAD SPACE 3
MASS EFFECT

La verdad es que este juego de terror y la saga de rol de **Bioware** podrían convivir perfectamente en el mismo universo. Casi no se nota que Clarke lleva una armadura de carbono, como el comandante de la nave Normandy. Y tampoco hay tantas diferencias entre necromorfos y "cascarones".

PRINCE OF PERSIA
ASSASSIN´S CREED

El traje de Altair estuvo muy de moda durante un tiempo. Así hemos visto cómo se disfrazaban Solid Snake en **Metal Gear Solid 4** y el protagonista en el último **Prince of Persia.** ¡Le sienta bien a cualquiera!



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
SUPER MARIO BROS

Una cosa es que los personajes de Nintendo ya se hayan enfrentado en la saga **Smash Bros**... pero no se puede comparar a las "piñas" que se dan los luchadores de Tekken vestidos de Mario, Bowser y compañía.

MASS EFFECT 2
DRAGON AGE

La armadura **Sangre de Dragón** puede no ser la más poderosa del juego, pero no se puede negar que las más "pintona". No queda mal un toque retro para las aventuras del futuro.

EL PODER DE LA FUERZA II
MONKEY ISLAND

Quizá se el disfraz más arriesgado de todos. Starkiller, el caballero Jedi, podía desbloquear el disfraz de Guybrush Threepwood en **Monkey Island IV: La huida de Monkey Island**.

FINAL FANTASY XIII-2
MASS EFFECT

A estas alturas, ¿todavía alguien duda de lo bien que le sienta la armadura N7, como la del comandante Shepard, a cualquier personaje de videojuegos? Aquí están Noel y Serah, de **Final Fantasy**, para demostrarlo.

NARUTO
DRAGON BALL

Si hiciéramos una encuesta entre todos los aficionados al manga, seguro que esta sería la combinación con la que habían soñado durante toda su vida. Pues bien, el traje de Goku es uno de los DLC disponibles en **Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3** para PlayStation 3 y Xbox 360.



La imagen

Hideo Kojima releva a Raiden y Gray Fox

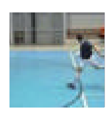
Con motivo del lanzamiento de *Metal Gear Rising: Revengeance*, Hideo Kojima, creador de la saga, recibió hace poco este regalo de parte de Play Arts, la división mercadotécnica de Square Enix. El traje de cíborg ninja le queda incluso mejor que a Raiden y Gray Fox.

→ LOS MEJORES COMENTARIOS EN LA RED



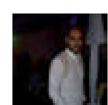
Facebook

Participa en nuestro perfil oficial: www.facebook.com/hobbyconsolas



Fernando Fernández

"Tenía pensado disfrazarme de Raiden en estos carnavales, pero, al enchufar la katana a la corriente me he llevado un calambrazo."



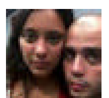
Hatim Abdel Lah

"El próximo *Assassin's Creed* tratará la trama Gürtel en España. Connor será diputado y el biznieto de Ezio, concejal de urbanismo."



Armand Belmar

"Anunciado otro *Call of Duty*. Es curioso que la gente se queje porque no innova y, luego, sea el juego más vendido durante meses."



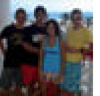
Roberto Pérez

"Si es cierto que la nueva Xbox necesitará conexión a Internet, que inventen una máquina del tiempo, que yo me vuelvo al pasado."



Twitter

Participa en nuestra página: @hobby_consolas



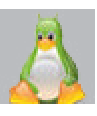
@Andres MachoXIII

"Tras visitar Mercury Steam, creo que *Castlevania: Mirror of Fate* va a ser un éxito total. Gracias a Hobby Consolas por todo."



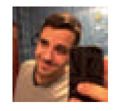
@Pixoleiro

"A todo esto... Estamos en época de carnaval. Yo voy a ir de Altaïr. ¡Temblad, políticos de este país! Se va a acabar la corrupción."



@Carlsays 2you

"PS4 podría costar 400 euros. Teniendo en cuenta que llevamos teléfonos de 500 o tablets de 700, no me parecería cara."



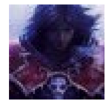
@skywalkerjavi

"Me ha encantado "El blog de Kagotani" del número 258. Tiene mucha razón con lo del formato físico en los juegos. Pienso igual."



Hobbyconsolas.com

Participa en nuestros foros: s/foros



Regreso_al futur0_29

"*Ni no Kuni* es de lo mejor que he jugado jamás. Es mágico, en todos sus sentidos. La historia está cuidada y llena de arte."



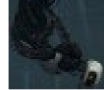
kardek

"Viendo lo nuevo de *The Last of Us*, creo que los chicos de Naughty Dog son unos genios. A nivel artístico, el juego es insuperable."



Alundra89

"Capcom dice que volverá a los orígenes en el próximo *Resident Evil*... Lo que debería hacer es reinventarse, como *Devil May Cry*."

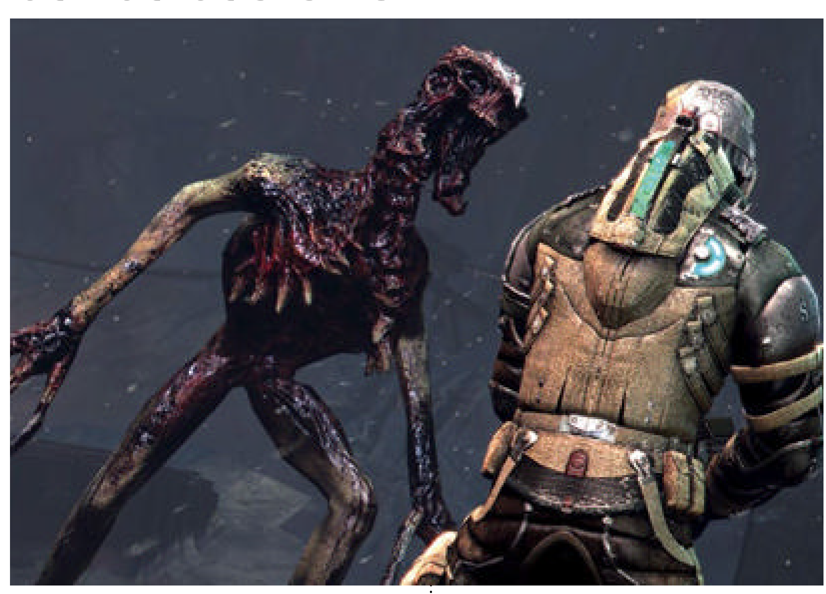


Miguel Kiedis

"El retraso de *GTA V* me ha decepcionado, pero, seguramente, a mitad de septiembre, diremos que el retraso mereció la pena."

LA POLÉMICA

¿Ha acertado Dead Space 3 al pasarse a la acción?







Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

El "survival" puro ha pasado a mejor vida

Entiendo que haya a quien le guste pagar por pasar miedo, aunque no lo comparto. Acepto calificativos de "gallináceo" y similares, pero la deriva de sagas como *Resident Evil* o *Dead Space* hacia la acción, personalmente, me encanta. Puedo soportar que haya algún sustillo que otro, pero prefiero que se me den herramientas para hacer frente al miedo y no estar simplemente a merced de lo que pueda venir. A mí dadme tiros, y si es con cooperativo, como en *Dead Space 3*, mucho mejor.



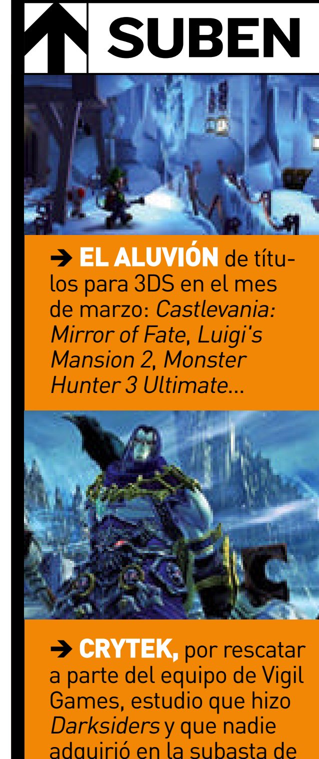


David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Una pérdida de identidad

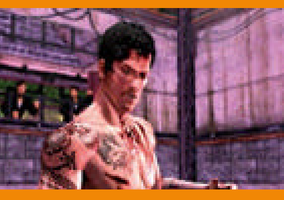
No me sorprende que seas tan "blandito" Rafa, pero déjanos a los hombre de verdad disfrutar de un poco de terror. ¿Que te gustan los juegos de acción? Pues tienes muchas sagas que están por encima de *Dead Space* (sin ir más lejos, aparece un nuevo *Gears of War* dentro de un mes), pero lo que hacía grande a este juego eran sus pinceladas de "survival": la oscuridad, las imágenes macabras, los sustos o las voces... era un juego que llegaba hasta las entrañas. Y ahora se ha convertido en "uno más".

SUBEN

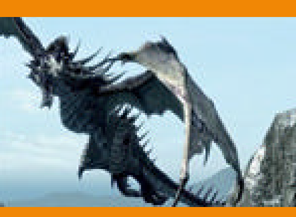


→ **EL ALUVIÓN** de títulos para 3DS en el mes de marzo: *Castlevania: Mirror of Fate, Luigi's Mansion 2, Monster Hunter 3 Ultimate...*

→ **CRYTEK,** por rescatar a parte del equipo de Vigil Games, estudio que hizo *Darksiders* y que nadie adquirió en la subasta de licencias de THQ.



→ **PSN PLUS** sigue dando buen contenido. Para febrero, se ha apostado por *Sleeping Dogs* y *Wipeout 2048* para su lista de juegos gratuitos.



→ **LOS DLC DE SKYRIM** por fin llegan a PS3. A lo largo de febrero, se han incorporado *Dragonborn, Hearthfire* y *Dawnguard.*

BAJAN

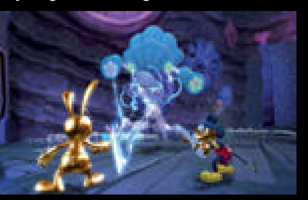
→ **GTA V** se ha retrasado hasta el 17 de septiembre, cuando se daba por hecho que llegaría durante la primavera.



→ **NEO GEO X GOLD** (edición limitada) ha dejado de fabricarse. A partir de ahora sólo podremos conseguir el pack básico.



→ **HAY RUMORES** de que la próxima Xbox podría requerir conexión permanente a Internet y tener un sistema contra juegos de segunda mano.



→ **JUNCTION POINT,** estudio responsable de la saga *Epic Mickey*, ha sido cerrado por Disney, tras las malas cifras de venta.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



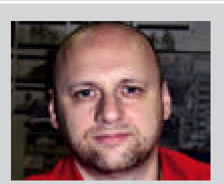
Satoru Iwata
Presidente de Nintendo

"No creo que el juego en la nube sea el futuro, dado el retardo que hay en el proceso de enviar y recibir datos en la Red."



Ryozo Tsujimoto
Productor de *Monster Hunter*

"¿Quién ganaría en una batalla entre criaturas de *Monster Hunter* y de *Pokémon*? No lo sé: ¡Pikachu es muy fuerte!"



David Cage
Director de Quantic Dreams

"La industria del videojuego tiene el síndrome de Peter Pan: tiene miedo a crecer y hacer otras cosas."

No te pierdas nada Vodafone yu:



RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

Grandes anuncios marcan el inicio del año. Algunos polémicos...

A quién seguir



ThatgameCompany
Tras el genial *Journey*, todos estamos expectantes sobre su siguiente proyecto.



Assassin´s Creed IV
Confirmado nuevo juego, nuevo héroe y nueva época histórica. ¿Apuestas?



Apple
El próximo dispositivo de la compañía podría ser... ¿un reloj? Ver para creer...

Tendencias

YoutoubeAppPS3
#MediaMolecule
Destiny
BrothersinArms
Zynga
#Walkingdead
Jungladecristal
Rememberme



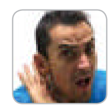
Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Futuro

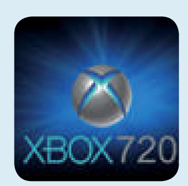


Lanzamiento GTAV@rockstar
Según fuentes de la compañía, el retraso de GTA V al 17 de septiembre no tiene nada que ver con el lanzamiento de las nuevas consolas. Solo se trata de mejorar la calidad del juego.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Lo siento, pero sigo sin creérmelo. Puede que ya lleve la inercia de que en este país ya no nos creemos nada de lo que dice nadie (ejem), pero yo sigo pensando que sí hay algún tipo de relación. Es más, mi sensación es que tiene que ver más con la estrategia de Microsoft que con la de Sony.



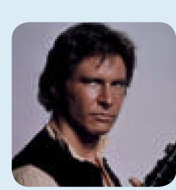
Xbox720@edge
Según la revista inglesa Edge, Xbox 720 podría requerir conexión a internet permanente. Otros rumores apuntan al uso obligatorio de Kinect para manejar la interfaz.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



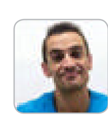
Aún sin confirmación, todo apunta a que las nuevas consolas van a exigir requerimientos mayores a los usuarios y a la vez ciertas limitaciones (como comento después). No puedo pensar otra cosa que sea a cambio de una alucinante experiencia...

Negocio



SpinOffStarWars @Disney
Disney anuncia que habrá películas de la saga Star Wars centradas en determinados personajes, a modo de Spin Off. Han Solo, Yoda y Boba Fett son los que más papeletas tienen para empezar.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

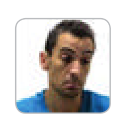


La "fábríca de los sueños" es también una fábrica de hacer dinero, y viendo ejemplos de éxito como el de Los Vengadores, con películas con cada uno de los personajes, la estrategia está clara: sacar toda la pasta posible. Una peli sobre Han Solo suena bien, solo espero que no se carguen la franquicia.



Segundamano@amazon
Amazon anuncia que planea vender libros digitales usados. Mientras tanto, crecen los rumores sobre que las nuevas consolas de Sony y Microsoft no permitirán reproducir juegos de segunda mano.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Tiene toda la pinta de ser uno de los campos de batalla de 2013. ¿Es lícito que solo se beneficien las tiendas de estas transacciones? ¿Tomarán cartas en el asunto los creadores de contenidos?... Y a todo esto el usuario en medio...



➔Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicándonos tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta de Hobby Consolas con el lema "Born to play".

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



MOLA

➔ Que le hayan creado a Sora su propio Trono de Hierro para la portada de *Kingdom Hearts 1.5 HD Remix*.
El trono de espadas de Aegon el Conquistador es toda una fuente de inspiración. Con Sora le sale otro aspirante, y ya se sabe que, en el Juego de Tronos, o ganas o mueres.





➔ El parecido de Joel, de *The Last of Us*, con Woods, de *Call of Duty Black Ops*.
Ciertamente, se tienen un aire: esa barbita, esa ropa verdosa, ese uso de las armas...

➔ Tener la música de *Ni no Kuni* de tono de llamada e imaginarme a la gente en "cel shading" cuando me llaman.
Es como cuando las ambulancias se anuncian a sí mismas con su famoso "Ni no, Ni no"...

➔ Que mi padre jugara a *Sonic 1* en 1991, pruebe el de PS3 y diga que se va a jugar al suyo porque era mejor.
Plataformas y melodías como las de Green Hill o Star Light Zone no tienen parangón.

➔ Enamorarme de Melissa, y eso que sólo le he visto el ojo.
Buen gusto el tuyo. Ese ojo, sin duda, es muy sugerente...

➔ Ver *Django Desencadenado* y ponerle la cara de Marston, de *Red Dead Redemption*.
Otra muestra de vuestra excelsa imaginación. ¡Bien hecho!

➔ Que Manuel del Campo sea, en realidad, Hulk. Cualquier día revienta la camiseta con la que aparece en su sección.
Le habéis descubierto... Él sí es el verdadero, no como Hulk Hogan o el futbolista del Zenit.



➔ Que Peter Moore, jefe de EA, actúe de mayorista y no limpie pescado en la serie *La Que Se Avecina*.
Os ha dado por los parecidos razonables, ¿eh?

NO MOLA

➔ Que, viendo la corrupción que hay en España, aún no haya ningún juego de "Manguiurdangarín" o "Rajoy Manostijeras".
Mariano podría protagonizar un "hack and slash" basado en los recortes. El duque pegaría en una aventura tipo *GTA*. Y un *Far Cry* con cazadores de elefantes sería ya la pera.

➔ Tener que robarle el wi-fi al vecino y que vaya tan lento.
Deberías ir a ponerle los puntos sobre las íes, porque así no hay quien juegue.

➔ Que se relacione violencia y videojuegos como si fueran política y corrupción.
En efecto. Hay a quien le gusta mucho hablar por hablar.

➔ Que los juegos de la Store cuesten lo mismo que en formato físico.
Algún día las compañías nos darán una explicación de qué hacen con los gastos de logística y distribución que se ahorran con los juegos digitales...

➔ Los errores en *Call of Duty*, como que te maten con el cuchillo sin siquiera tocarte.
Por no hablar de cuando hay "lag", mueres y en la repetición no pasa lo que creías que había pasado.

➔ Que Sega ya no saque consolas.
Es una lástima. Muchos crecimos con Master System, Megadrive o Dreamcast.

➔ Que no os atreváis con una *Todo Sega 2*.
Créenos: a unos cuantos de la redacción les encantaría.



➔ Que Manuel del Campo no protagonice la próxima peli de Superman.
¡Que te lo has creído! Ya ha firmado el contrato, y os traemos esta foto de cómo le queda el traje de héroe.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es

O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

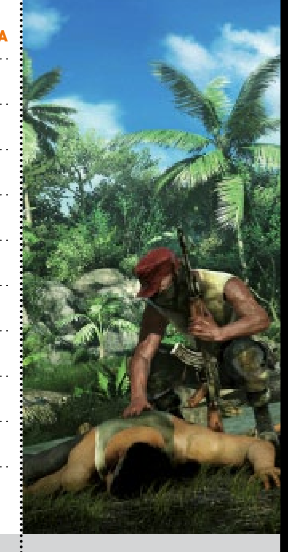
LOS MÁS VENDIDOS

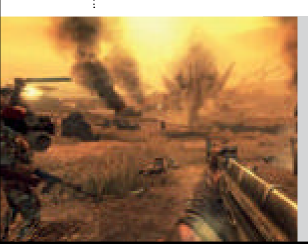
Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE ENERO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Call of Duty: Black Ops II	(PS3)	1	3
2	Just Dance 4	(Wii)	2	2
3	FIFA 13	(PS3)	3	5
4	Far Cry 3	(PS3)	5	2
5	Pro Evolut. Soccer 2013	(PS3)	8	5
6	New Super Mario Bros 2	(3DS)	6	2
7	Assassin's Creed III	(PS3)	4	4
8	Call of Duty: Black Ops II	(360)	7	3
9	FIFA 13 (Ed. Real Madrid)	(PS3)	-	1
10	Battlefield 3	(PS3)	-	1





Call of Duty: Black Ops II
Como sucede todos los años, la entrega más reciente del shooter bélico de Activision sigue destacada en la primera posición del ranking, justo cuando empiezan a llegar los primeros paquetes de mapas descargables.

Far Cry 3
La demencia de Rook Island, donde Jason se enfrenta a dos descerebrados como Vaas y Hoyt, ha logrado cautivar al público español.

Por plataformas

PS3
1 CoD: Black Ops II
2 FIFA 13
3 Far Cry 3
4 Pro Evol. Soccer 2013
5 Assassin's Creed III

XBOX 360
1 CoD: Black Ops II
2 Halo 4
3 Far Cry 3
4 L.A. Noire
5 Assassin's Creed III

Wii U
1 New S. Mario Bros U
2 Batman Arkham City
3 Sonic & All-Stars Rac.
4 CoD: Black Ops II
5 Zombi U

Wii
1 Just Dance 4
2 FIFA 13
3 Skylanders Giants
4 Mario Party 9
5 Zumba Core

3DS
1 New Super Mario B. 2
2 Metal Gear Solid 3D
3 Mario Kart 7
4 Paper Mario
5 Profesor Layton y la...

NDS
1 Pokémon Edic. Negra 2
2 Monster High: El...
3 Dora la Exploradora
4 Dora y sus amigos...
5 En la cocina con Dora

PS VITA
1 CoD: Black Ops Declas.
2 FIFA 13
3 Need for Speed Most W.
4 Assassin's Creed III
5 Little Big Planet

PC
1 Sims 3 y las cuatro...
2 Los Sims 3
3 WoW: Mists of Pandaria
4 Los Sims 3: Criaturas...
5 WoW Battle Chest 3.0

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 28 de enero al 3 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1 Animal Crossing: New Leaf 3DS
2 Fantasy Life 3DS
3 DmC: Devil May Cry PS3
4 New Super Mario Bros 2 3DS
5 PlayStation All-Stars Battle Royale PS3
6 Monster Hunter 3 Ultimate 3DS
7 Accel World: Kasoku no Chouten PS3
8 Demon Gaze PS Vita
9 Taiko no Tatsujin Wii: Super Deluxe Edit. Wii
10 Accel World: Kasoku no Chouten PSP

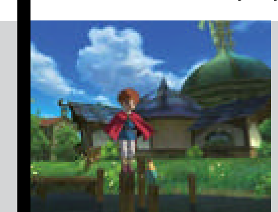


Animal Crossing: New Leaf. La fiebre por este título no se agota en el país del sol naciente. Lleva ya trece semanas en los puestos altos de la lista y supera los 2,5 millones de copias.

En EE.UU.

Del 27 de enero al 2 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1 Call of Duty: Black Ops II Xbox 360
2 Ni no Kuni: La ira de la bruja blanca PS3
3 Call of Duty: Black Ops II PS3
4 Halo 4 Xbox 360
5 Far Cry 3 Xbox 360
6 NBA 2K13 Xbox 360
7 Just Dance 4 Wii
8 Far Cry 3 PS3
9 Assassin's Creed III Xbox 360
10 DmC: Devil May Cry PS3



Ni no Kuni. La unión de fuerzas entre Level-5 y el estudio Ghibli ha dado lugar a un juego que toma los mejores elementos del rol japonés y les da una estética maravillosa.

En Gran Bretaña

Del 27 de enero al 2 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1 Ni no Kuni: La ira de la bruja blanca PS3
2 Call of Duty: Black Ops II Xbox 360
3 FIFA 13 PS3
4 Far Cry 3 Xbox 360
5 FIFA 13 PS3
6 Call of Duty: Black Ops II PS3
7 Just Dance 4 Wii
8 Football Manager 2013 PC
9 Hitman HD Trilogy Xbox 360
10 Far Cry 3 PS3



FIFA 13. Igual que las entregas de *Call of Duty*, los juegos de la saga de EA son especialistas en meterse en las listas de ventas y permanecer impasibles allí durante muchos meses.

La cifra

76.000.000



de Xbox 360 se han vendido en el mundo. Xbox Live tiene 46 millones de suscriptores.



NUEVA FECHA PS3 - XBOX 360

Un retraso para marcar una nueva era

Rockstar pospone la fecha de salida de Grand Theft Auto V al 17 de septiembre, para pulir el título, cerrar la generación y reventar las ventas del período navideño.

Parecía que la presente generación ya languidecía y que todo el pescado se iba a acabar de vender durante esta primavera, con la guinda del **largamente esperado *GTA V*.** Nadie contaba con que Rockstar, siempre tan perfeccionista en todo cuanto hace, decidiera **retrasar el título hasta el 17 de septiembre.** Así, habrá que esperar casi medio año más de lo previsto para disfrutar de la vida delictiva de Franklin, Michael y Trevor en **las calles de Los Santos,** una ciudad que, según Rockstar, tendrá una extensión tan grande como la de los mapas de *GTA IV*, *GTA San Andreas* y *Red Dead Redemption* juntos. Para pulir algo así, donde, además, se combina todo un universo de vida, hace falta tiempo, y Rockstar no es de esas compañías que sacan juegos llenos de "bugs" que luego se dedican a parchear: **"A veces, estos retrasos son necesarios, especialmente si se trata de experiencias de juego tan grandes y complejas como la de *GTA V*".** Lo que no está claro es si el juego llegará a PC, a pesar de que una petición online ha alcanzado las 150.000 firmas para que así sea.

Al margen de ese afán por pulir el título, no se puede pasar por alto el interés de aprovechar de paso el período comercial más jugoso del año, metidos ya en la **época prenavideña**: octubre y noviembre son siempre dos meses en que los lanzamientos se apelotonan. En esa época, ***GTA V* promete venderse a espuertas.** ¿Como afectará a los resultados del resto de juegos, con sagas como FIFA, por ejemplo, que salen en las mismas fechas? Lo que está claro es que Rockstar quiere ponerle el broche de oro a PS3 y 360 y, de paso, dar un golpe sobre la mesa.

> *"Aquellos que vean teorías de la conspiración detrás de este retraso, que estén seguros de que no tienen sentido. La única razón por la que hemos retrasado el lanzamiento es porque queremos que el juego sea tan bueno como se merece"*
>
> ROCKSTAR

LOS DATOS DE GTA

125 MILLONES DE COPIAS HA VENDIDO LA FRANQUICIA EN TODO EL MUNDO

25 MILLONES DE UNIDADES SE HAN VENDIDO DE GTA IV. SEIS DE ELLAS FUERON EN LA PRIMERA SEMANA TRAS EL LANZAMIENTO, LO QUE SUPUSO UNA FACTURACIÓN RÉCORD DE **500 MILLONES DE DÓLARES**

¿CUÁNDO SE LANZARON LOS ANTERIORES CAPÍTULOS?

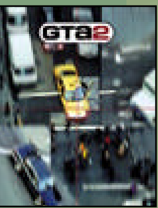
Todo apuntaba a que *GTA V* saldría en primavera, pero si echamos un vistazo a la historia de la saga, se observa que, por lo general, Rockstar ha apostado por hacer los lanzamientos hacia finales de año. Fue el caso de todas las entregas de PS2 y PSP, lanzadas para aprovechar el tirón de ventas que trae la Navidad.



GRAND THEFT AUTO
(PSOne, PC)
OCTUBRE 1997



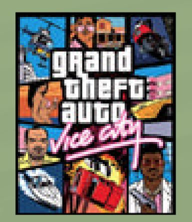
GRAND THEFT AUTO LONDON
(PSOne, PC)
OCTUBRE 1999



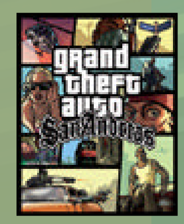
GRAND THEFT AUTO 2
(PSOne, PC, Dreamcast, GBC)
ABRIL 1999



GRAND THEFT AUTO III
(PS2, Xbox, PC, iOs, Android)
OCTUBRE 2001



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
(PS2, Xbox, PC, Mac)
OCTUBRE 2002



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
(PS2, Xbox, PC, Mac)
OCTUBRE 2004



GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
(PS2, PSP)
OCTUBRE 2005



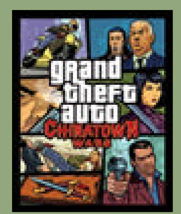
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES
(PS2, PSP)
OCTUBRE 2006



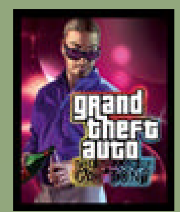
GRAND THEFT AUTO IV
(PS3, Xbox 360, PC)
ABRIL 2008



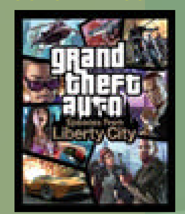
GRAND THEFT AUTO: THE LOST AND DAMNED
(PS3, Xbox 360, PC)
FEBRERO 2009



GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS
(Nintendo DS, PSP, iPad, iPhone)
MARZO 2009



GRAND THEFT AUTO: THE BALLAD OF GAY TONY
(PS3, Xbox 360, PC)
OCTUBRE 2009



GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY
(PS3, Xbox 360, PC)
OCTUBRE 2009

ANUNCIO Wii U

El viento volverá a soplar para Link y Tetra

Zelda: Wind Waker, una de las obras maestras de GameCube, llegará a Wii U en forma de "remake", adaptando su estilo "cel shading" a la alta definición.

"Cada juego tiene su historia, pero sólo uno es una leyenda. Este año, la leyenda renace". Ése fue el lema que acompañó, hace ya una década, a uno de los trailers de *The Legend of Zelda: Wind Waker*, la primera de las dos aventuras de Link que vieron la luz en GameCube (la segunda fue *Twilight Princess*, en 2006). Pues bien, en el último Nintendo Direct (las videoconferencias en las que la compañía de Kioto informa de sus novedades) se anunció que Wii U recibirá un "remake" en alta definición de esa aventura, una de las más especiales de cuantas ha protagonizado Link en su carrera.

Se espera que llegue a finales de 2013, con la idea de que sirva de aperitivo para calmar la espera hasta la próxima entrega inédita de la saga, cuyo desarrollo fue confirmado también en el Nintendo Direct, aunque de ella solo se dijo que se desarrollará en un mundo abierto.

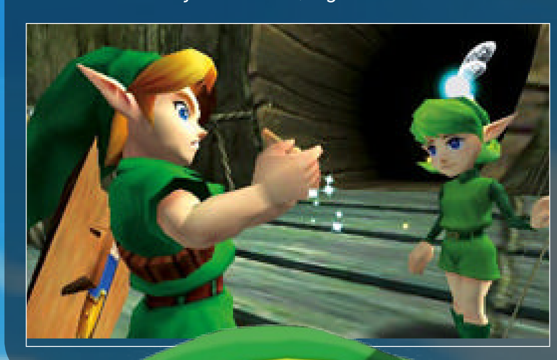
En *Wind Waker* volveremos a acompañar a Link en su travesía por el océano, en pos de rescatar a su hermana Aryll, secuestrada por Ganondorf. Para ello, contaremos con la colaboración de Tetra, una pirata rubia de lo más misteriosa, y su hilarante tripulación. La piedra angular del juego será la batuta del viento, que permitirá manejar la dirección del aire a nuestro antojo, para dirigir el rumbo del Mascarón Rojo, un extraño navío parlante, hacia las islas donde nos aguardarán todas las mazmorras y jefes finales propios de la saga. Como decía cierto personaje en el juego, "el viento sopla". ✶



Rejuvenecimiento para una Leyenda

The Legend of Zelda es una de las sagas más longevas y queridas del imaginario nintendero. A menudo, la compañía ha recuperado juegos "antiguos" de Link para adaptarlos a nuevas plataformas. Fue, por ejemplo, el caso de *A Link to the Past*, que salió en Super Nintendo y más tarde se adaptó a Game Boy Advance.

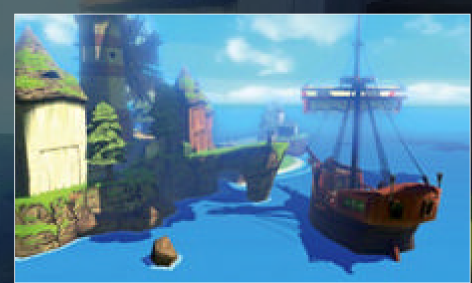
Más recientemente, en 2011, 3DS recibió un "remake" de *Ocarina of Time*. La adaptación de *Wind Waker* seguirá el mismo camino. Sobre el rumoreado "remake" de *Majora's Mask*, sigue sin haber nada.



Link, el marino, en un mar de piratas

La ambientación es un elemento característico de cada entrega de *The Legend of Zelda*: viajes en el tiempo, cambios de estación, vuelos por el aire... Cada juego tiene siempre su seña.

Wind Waker se caracteriza por presentar el universo de Hyrule anegado por las aguas, con un gigantesco océano que debemos surcar a lomos del Mascarón Rojo: piratas, búsqueda de tesoros submarinos... ✶



LA ISLA TAURA será el centro neurálgico de la aventura. Allí, podremos interactuar con muchos personajes y participar en diversas actividades.



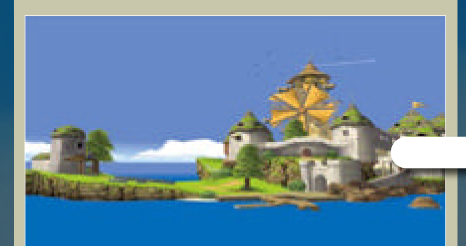
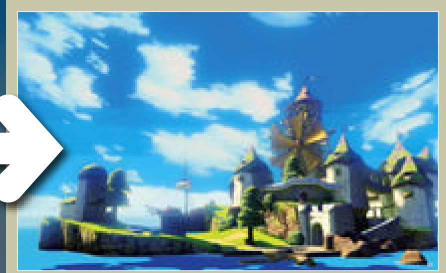
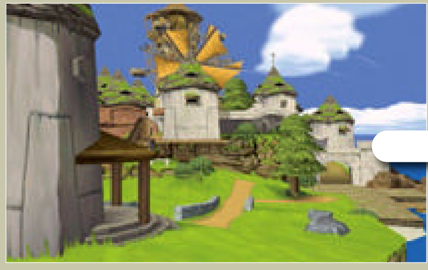
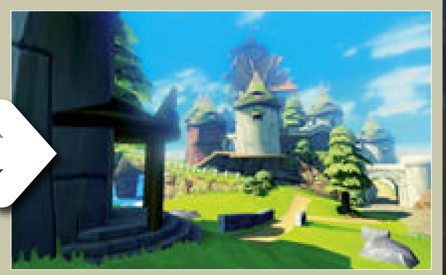
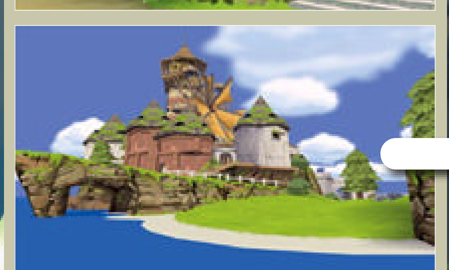
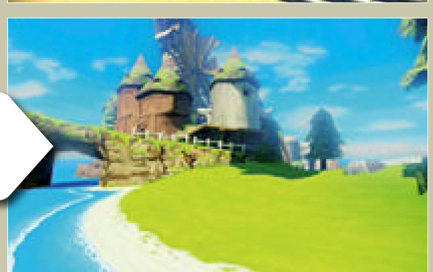
LINK SERÁ EL PROTAGONISTA, pero la simpática pirata Tetra también tendrá un gran peso en la historia.



Una maravilla estética con forma de dibujos animados

El nacimiento de *Wind Waker* estuvo acompañado de un gran revuelo. Inicialmente, su estética de dibujos animados en "cel shading", como la que había popularizado *Jet Set Radio*, fue una desilusión para muchos. El motivo es que, en la convención Space World de 2000, se había presentado una demostración técnica de la capacidad de GameCube en la que se veía a Link y Ganondorf con un aspecto fotorrealista, y la gente esperaba esa estética.

Sin embargo, el juego, que se lanzó acompañado de un disco especial que incluía *Ocarina of Time* y *Master Quest*, se sobrepuso a las reticencias y recibió excelentes críticas. Aquí tenéis una comparación que demuestra como se van a ver ahora los gráficos en HD.

GAMECUBE	Wii U
	
	
	
	



FUE PORTADA DEL NÚMERO 139 Y LE DIMOS UN 95

Esto fue lo que dijimos de él, allá por mayo de 2003: "Por mucho revuelo que se haya montado con su arriesgado apartado gráfico, es una aventura sobresaliente. A los pocos minutos ya nos hemos encariñado con sus personajes y, a partir de ahí, es imposible dejar de jugar. Cuanto más jugamos, más nos sorprende".



Más juegos para Wii U anunciados en la conferencia

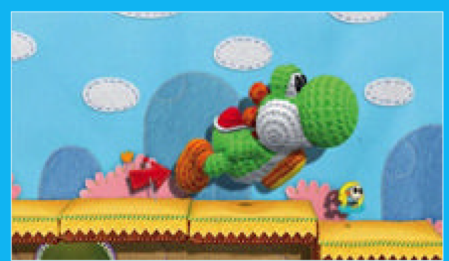
MARIO VUELVE A LAS 3D Y AL KARTING

Nintendo confirmó el desarrollo de un nuevo *Mario* en 3D, a cargo de Tokyo Software Development, que ya hizo *Super Mario Galaxy* y *Super Mario 3D Land*. También se confirmó un nuevo *Mario Kart*. Ambos juegos estarán jugables en el E3.



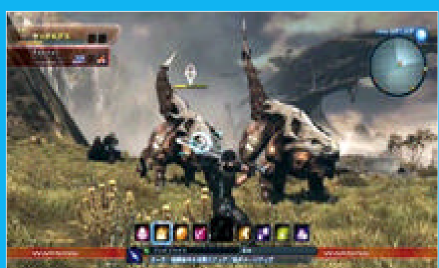
YOSHI SE VESTIRÁ CON SUS MEJORES TRAPOS

Era un rumor a voces que el pequeño dinosaurio verde protagonizaría un juego en Wii U, tras su largo período sabático desde *Yoshi's Story*, aparecido en Nintendo 64 en 1998. El aspecto visual, con un Yoshi de trapo, será la principal seña de identidad.



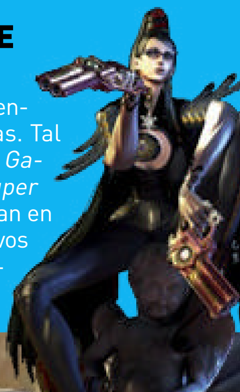
ROL JAPONÉS, CON NUEVAS IPS Y "CROSSOVERS"

Monolith Software, responsables de *Xenoblade Chronicles*, ya trabaja en un proyecto para Wii U, conocido de momento como *X* y que será un action-RPG. También se anunció la colaboración entre Nintendo y Atlus para *Fire Emblem X Shin Megami Tensei*.



MÁS PROYECTOS QUE SIGUEN SU CURSO

Próximamente Wii U recibirá entregas de sagas muy queridas. Tal será el caso de *Bayonetta 2*, *Game & Wario* y, sobre todo, *Super Smash Bros*, que se encuentran en desarrollo, a la espera de nuevos datos y anuncios sobre sus futuras fechas de lanzamiento.



EVENTO NINTENDO 3DS

Visitamos el corazón de Castlevania

Con motivo del lanzamiento de Castlevania: Mirror of Fate organizamos junto a Nintendo una pequeña "excursión" de lectores a la sede madrileña de Mercury Steam.

A comienzos de mes organizamos un concurso en Hobbyconsolas.com y con la colaboración de Nintendo, en el que os retábamos a twittear un mensaje iniciado por la frase "En #Castlevania puedo". Muchos participaron, pero sólo 8 de nuestros lectores podían ganar. El premio: una visita a las oficinas de Mercury Steam, el grupo de programación que se ha convertido en un icono mundial tras crear *Castlevania: Lords of Shadow*.

El ocho de febrero, quedamos con los ocho ganadores (no os perdáis sus "testimonios" en la página derecha) en la sede que Mercury Steam tiene en San Sebastián de los Reyes, para que nuestros amigos pudieran probar en primicia el nuevo *Castlevania: Mirror of Fate* para 3DS.

Allí los esperaba Enric Álvarez, el director del estudio, que les contó con pelos y señales cómo fue tomando forma el nuevo juego, pero también anécdotas personales (cómo empezó en el sector diseñando mapas de *Quake* por su cuenta, por ejemplo) y sus impresiones sobre los juegos más actuales y sobre el devenir de la franquicia *Castlevania*. Después, tuvieron ocasión de pedir a Enric que les firmara unos pósters del juego y el resto de material que trajeron por su cuenta (¡eran unos fans de los más entregados!), disfrutar de un pequeño "tour" por el estudio y, finalmente, echar una partida a una versión casi definitiva del juego.

Entre todos pasamos una jornada de lo más divertida y nos preparamos para el lanzamiento de este título, cuyo análisis podéis leer unas páginas más adelante. ¡Muchas gracias a todos por asistir, así como a los miembros de Mercury Steam y Nintendo por su amable acogida!



ENRIC ÁLVAREZ, EL ALMA DE MERCURY STEAM

Es uno de los rostros estrella del software español, creador de *Scrapland*, *Jericho* o el primer *Lords of Shadow*. Aunque él no ha dirigido Mirror of Fate, sí ha estado involucrado en el guión y la supervisión del título. Enric contó muchas anécdotas a nuestros invitados sobre la gestación del juego, su relación con Konami o con Kojima...



¿Y qué opinan nuestros lectores después de su primera partida?

Me ha encantado su fluidez. Es parecido a los juegos de antes y en especial me han gustado su acción y sus gráficos. La acción no se detiene, tienes que pensar qué hacer a cada momento.

LUIS FERNÁNDEZ



Gráficamente hablando es muy potente, teniendo en cuenta que 3DS es una consola portátil. Viendo el motor, se nota el esfuerzo. Creo que los chicos de Mercury van a ser unos de los grandes del videojuego.

SAMUEL MARTÍNEZ

Estoy alucinado. El aprovechamiento de las 3D de la consola es espectacular. La música te envuelve muy bien y me han llamado la atención las transiciones en "2,5 D". Estoy enamoradísimo de él.



ISMAEL SEGURA

Va a sorprender al público casual y al hardcore. Su sistema de juego tan propio de los "hack and slash" y los efectos 3D me han parecido muy impresionantes. Se nota que han aprovechado el potencial de la consola. Creo que el juego se convertirá en un "cult classic".

ISMAEL MARÍN

El 3D que han conseguido es increíble, realmente espléndido. También me ha sorprendido el hecho de que los movimientos de cámara no te marean para nada. La música es flipante, no puedo emplear otra palabra para describirlo. Yo creo que va a ser un gran juego.

ÓSCAR DEL ÁGUILA



Había probado otros Castlevania, pero la experiencia no es nada en comparación con este juego. Su sistema de combate, su apartado gráfico y su desarrollo podrían inclinarme a comprar la consola. La variedad de monstruos y jefes finales me ha llamado la atención.

ANDRÉS MACHO



Este juego deja muy buenas impresiones. Desde mi punto de vista, aprovecha genial el 3D. Tiene una ambientación muy buena. Además, ofrece una dificultad que ahora mismo se echa de menos en los juegos de este tipo. Invita a comprarse la 3DS.

JUAN TOMÁS MORALES

Me ha dejado sorprendido, sobre todo por el efecto 3D que han logrado con la consola. Pero, a la vez, han recuperado la jugabilidad 2D clásica de esta saga. Esto último me ha hecho mucha ilusión, porque uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos es Super Castlevania IV.

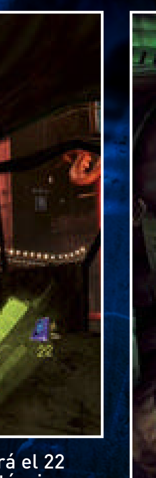
BENJAMÍN BRUÑA

NUEVAS VERSIONES PS3, 360, Wii U Y PC

La infección continúa expandiéndose

Nuevas entregas de la franquicia Resident Evil están a punto de ver la luz en numerosos formatos.

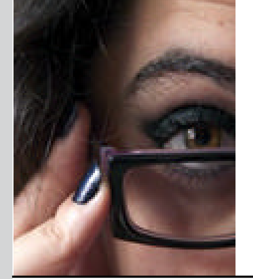
El lanzamiento de *Resident Evil 6* para PS3 y 360 trajo mucha cola: que si la saga estaba derivando mucho hacia la acción, que si ya no interesaba... Pero la realidad dice que la saga sigue siendo rentable y que Capcom está dispuesta a sacarle más partido. Por un lado, se ha confirmado que *Resident Evil Revelations* saltará desde 3DS hasta PS3, Xbox 360, Wii U y PC el próximo mayo, con gráficos HD y un sistema de iluminación y sonido mejorados. También incorporará un nuevo enemigo, un modo de dificultad extra y muchas opciones nuevas para el modo Asalto. Por otro lado, *Resident Evil 6* llegará a PC el próximo 22 de marzo, coincidiendo con el 17 aniversario del lanzamiento del juego original en Japón. Incluirá todos los contenidos descargables de Xbox 360 y el modo exclusivo Mercenarios: Sin Piedad, que incluirá más enemigos y una mayor dificultad. Pero las versiones de consola también recibirán alguna novedad, como un modo nuevo en el que deberemos defender o atacar a un soldado de la BSAA. Permitirá hasta 6 jugadores y tendrá un precio de 3,99 €. Para rematar, este mismo febrero se lanzan para PS3 todos los modos que ya se habían lanzado para Xbox 360. Y mientras, Capcom declara que su próximo juego podría devolver la saga a sus raíces. Bueno, ya veremos... ✶



RESIDENT EVIL 6 PARA PC llegará el 22 de marzo e incluirá un apartado técnico más pulido y varios extras exclusivos. ¿Veis como merecía la pena la espera?



RESIDENT EVIL REVELATIONS es considerado por muchos el juego más "digno" que ha tenido la saga en varios años. Lo veremos en HD.



Visto así...

por Melissa
melissa@axelspringer.com

Sheldonizados por las nuevas consolas

Parece que ahora, en el instante mismo en que compras algo, queda obsoleto. Te pasa con cualquier aparato tecnológico, pero especialmente con los móviles, los ordenadores y… ¿las consolas?

No me digáis que no os ha pasado: vais a la tienda y miráis cuál es el cachivache con mejores prestaciones, pero **nada más comprarlo ya están promocionando otro mejor**… Es como las actualizaciones de Adobe… siempre habrá a los tres meses una versión .5 que te hará la vida imposible por ser incompatible con la anterior…

Ahora que se esperan con ganas la PS4 y la 720 yo me pregunto, ¿merecerá la pena redistribuir el jaleo de cables para cuando llegue LA SÚPER CONSOLA que inflamará nuestras ansias consumistas? ¿Estamos programados para caer como moscas cuando se dan estos casos?

Creo que somos peores de Gollum con "su tessssoro" y que, si nos ponen el cebo, **vamos como locos aunque sepamos que las novedades no sean para tirar cohetes**. Nos sacan la consola con marco dorado y la pillamos solo por decir, ¡la tengo!

Las novedades nos sheldonizan (ya sabéis cómo se flipa ante las novedades el prota de "The Big Bang Theory"), **aunque luego seamos unos nostálgicos** que se empeñan en recordar lo que se fue para no volver… La diversión está en las ganas del que juega y no en el aparato, ¿no?



18
www.pegi.info

13·03·2013

¡RESÉRVALO YA!
Y LLÉVATE GRATIS* 90 DÍAS DE






PS Plus dispone de más de 65 juegos al año**.


Consigue los mejores descuentos en Playstation®Store.


Accede a Betas, Demos y contenido exclusivo.


Tu consola y tus juegos actualizados automáticamente.


Hasta 2Gb de espacio en la nube.

** La suscripción regalada es de 90 días.



EL ORIGEN DE LA VENGANZA










en voz baja

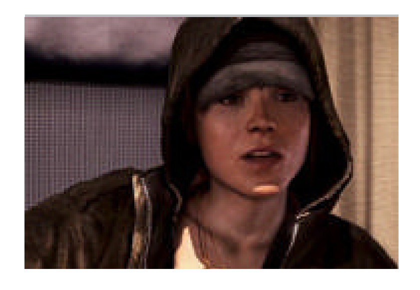
por javier abad

➔Hola amigos, vamos a darle un repaso juntos a los rumores más interesantes de las últimas semanas. Lo que más ha dado que hablar, sin duda, es la posibilidad de que **la nueva Xbox nos obligue a estar siempre conectados online y no permita juegos de segunda mano.** Lo reveló la revista Edge, aunque sin citar la fuente, y como os podéis imaginar no ha sentado muy bien entre el público jugón.

➔Siguiendo con Xbox 720, el perfil de LinkedIn de un miembro de **Microsoft Studios** nos ha puesto sobre la pista de que la compañía **tiene en preparación 4 nuevas franquicias** para su próxima consola. ¿A que esto sí que es una buena noticia?

➔Desde Japón nos llegó la noticia de que **Capcom quería llevar a PS Vita *Monster Hunter 4*,** que dejaría así de ser exclusivo de 3DS. La vida de este rumor duró hasta que Christian Svenson, vicepresidente de la compañía, nos dio este consejo: "Yo no me creería todo lo que se lee en internet". Gracias Christian, tomamos nota.

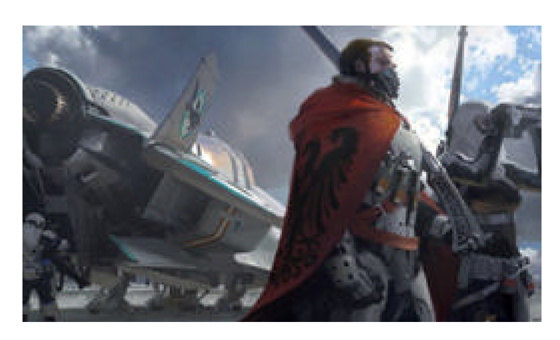
➔Aun a riesgo de que la realidad me deje con el trasero al aire (escribo esto antes de la presentación de PS4), os cuento que, según la web Kotaku, **Quantic Dream,** los creadores de *Heavy Rain* y del próximo *Beyond: Two Souls* **ha registrado el dominio singularityps4.com**. No hay que saber mucho para imaginar que se trata de un nuevo juego, ¿no?



NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360 - PC - PRÓXIMA GENERACIÓN

Así es el futuro según Bungie

Destiny será la próxima saga de ciencia ficción de Bungie (creadores de Halo) junto con Activision.





Por fin se desvela uno de los secretos mejor guardados de la industria. Se trata de *Destiny*, el juego de acción futurista desarrollado por Bungie para Activision. Los creadores de *Halo* han mostrado los primeros bocetos del juego, en los que se adivina una ambientación futurista, con elementos medievales, en la línea de lo que se puede ver en Star Wars.

De hecho, *Destiny* nace con vocación de ser una saga (con una primera entrega prevista para finales de 2013) que se pueda jugar tanto en las consolas actuales, como en las próximas PS4, Xbox 720 y PC.

Bungie ha anticipado que tuvo que desarrollar un mundo con elementos persistentes para darle mayor credibilidad a este "shooter", con multijugador masivo. También se ha anticipado que aparecerá una nueva entrega cada dos años, aunque el juego se renovará mediante DLC periódicos. El acuerdo firmado con Activision tiene una validez de 10 años, y establece que *Destiny* saldrá antes en Xbox 360. ✶



LOS PRIMEROS DISEÑOS del juego recuerdan a su anterior creación, *Halo*, pero con un estilo más abierto.

GANADOR DEL CONCURSO LOS MEJORES DE 2012

Cristina Vicente Chaparro	Ciudad Real

GANADORES DEL CONCURSO HALO 4

GANADOR DE LA CONSOLA XBOX 360

Alberto Benito Garrote	Madrid

GANADORES DEL JUEGO HALO 4

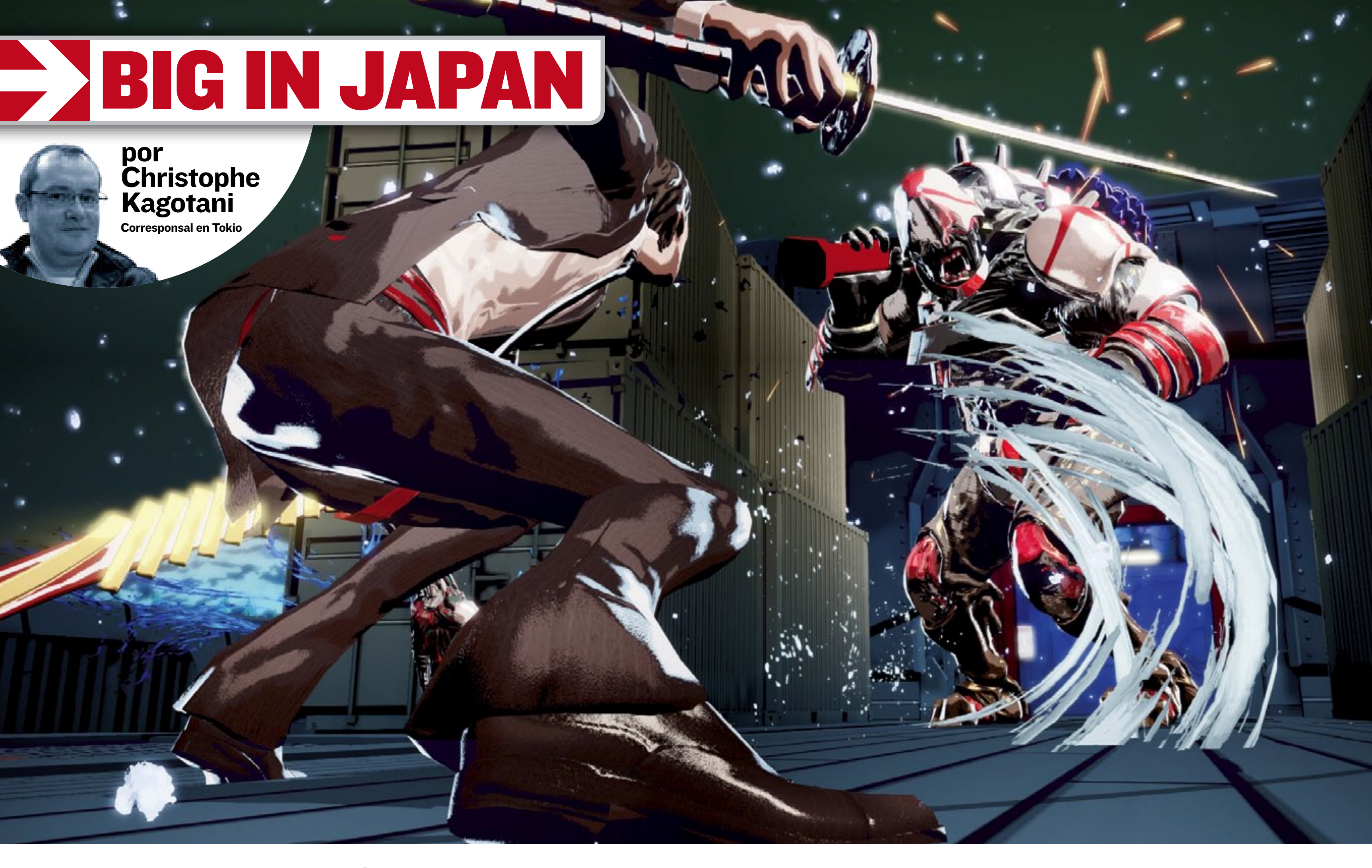
Elisabet Gordillo Carcel	Sevilla
Víctor Rodriguez Fernández	Ponferrada, León
Valentín Mellado León	Badalona
José Luis López Vidal	Campanillas, Málaga





DÉJATE DE CUENTOS...
COMIENZA LA CAZA
Hansel y Gretel
CAZADORES DE BRUJAS 3D
PARAMOUNT PICTURES y METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE GARY SANCHEZ JEREMY RENNER GEMMA ARTERTON "HANSEL & GRETEL WITCH HUNTERS"
FAMKE JANSSEN PETER STORMARE SUPERVISOR DE EFECTOS VISUALES JON FARHAT PRODUCTOR EJECUTIVO MUSICAL HANS ZIMMER MÚSICA DE ATLI ÖRVARSSON DISEÑO DE VESTUARIO MARLENE STEWART
EDITADA POR JIM PAGE DISEÑO DE PRODUCCIÓN STEPHEN SCOTT DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA MICHAEL BONVILLAIN PRODUCTORES EJECUTIVOS DENIS L. STEWART CHRIS HENCHY TRIPP VINSON
PRODUCIDA POR WILL FERRELL ADAM McKAY KEVIN MESSICK BEAU FLYNN ESCRITA Y DIRIGIDA POR TOMMY WIRKOLA
1 DE MARZO EN CINES
EN 2D Y 3D
MGM
MTV FILMS
© 2012 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.
hanselygretel-cazadoresdebrujas.com
Pendiente de calificación por edades

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ PS3 - Xbox 360 ■ Acción ■ Grasshopper Manufacture ■ Lanzamiento: Verano

FUTURO DE ASESINOS CIBERNÉTICOS

KILLER IS DEAD

Suda 51 se ha convertido en un gurú, y su nuevo juego, lleno de sangre y con un peculiar apartado gráfico, dará mucho que hablar.

■ **EL ESTRAMBÓTICO GOICHI SUDA,** más conocido como Suda 51, está a punto de volver a las andadas. Tras firmar títulos como *Killer 7, No More Heroes, Shadows of the Damned* o *Lollipop Chainsaw*, ya está en la recta final de su nuevo proyecto. *Killer is Dead* será un "hack and slash" ambientado en un futuro cibernético.

Allí, deberemos tomar el control de Mondo Zappa, un ejecutor que prestará su servicio a una agencia secreta, aniquilando a diversos asesinos alrededor del mundo. Para ello, el protagonista contará con una katana que le permitirá rebanar a los enemigos en pedazos. Para complementar a la espada, dispondrá de un brazo biónico capaz de transformarse en taladro o ametralladora, lo que convertirá los combates en una auténtica escabechina. El brazo se podrá mejorar con los puntos de experiencia que consigamos, a base de absorber la sangre de los rivales.

➔ **EL APARTADO ESTÉTICO** será el mayor atractivo de este festival de acción. Con reminiscencias de *Killer 7* y *No More Heroes*, se apostará por el "cel shading", con fuertes contrastes entre colores oscuros y claros. Muchos enemigos tendrán más de máquinas que de humanos, pero los salpicones de sangre y las decapitaciones estarán a la orden del día.

Como es habitual en Suda 51, no faltará el humor estrafalario. Sin ir más lejos, el protagonista vestirá traje y corbata, al estilo James Bond, y no faltarán las escenas tórridas. ¿Os mola la propuesta? Pues la probaréis en verano, porque será un lanzamiento mundial.

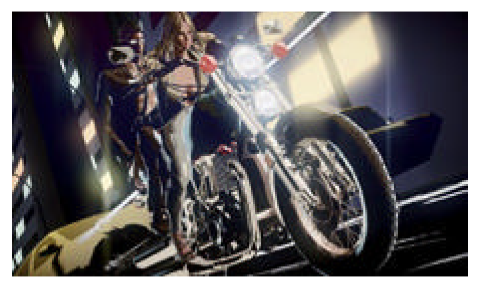


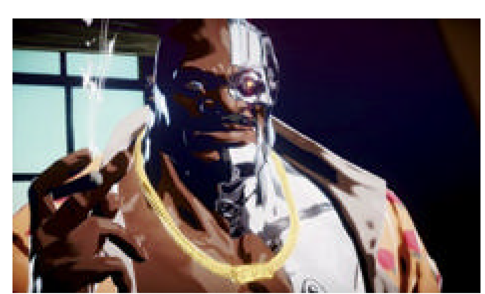


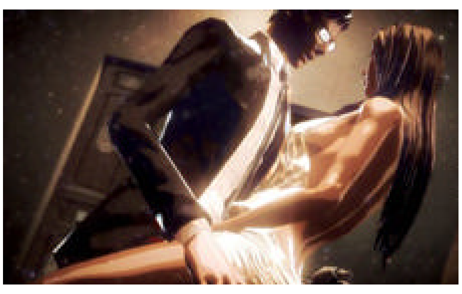
EL BRAZO BIÓNICO, unido a la katana, hará que los combates sean auténticos baños de sangre.

UNOS PERSONAJES MUY PECULIARES

MONDO ZAPPA NO ESTARÁ SOLO en su misión de cercenar asesinos. El protagonista, de 35 años, estará al servicio de Vivienne Squall, una rubia de armas tomar y más joven que él. Mondo contará con la ayuda de Mika Takekawa, una asistenta personal de veinte años que se encargará de prepararle su plato favorito: huevos cocidos... Tampoco faltarán encuentros "casuales" con algunas féminas.









EL APARTADO ESTÉTICO será la gran característica del título. El uso del "cel shading" recordará al usado en *No More Heroes*.



aquí Tokio

→¡Hola, amigos! Pese a estar ya en los albores de la nueva generación, aquí en Japón la que sigue rompiendo moldes es 3DS, que semanalmente vende hasta cuatro veces que su perseguidora en las listas. Ésa no es otra que PlayStation 3, para la que, por cierto, se acaban de anunciar dos nuevas versiones, una en azul y otra en rojo, del modelo "superslim" que vio la luz hace unos meses. Con disco duro de 50 gigas y a un precio de 25.000 yenes, se pondrán a la venta el 28 de febrero. Como os cuento este mes en mi blog, este lanzamiento viene a confirmar la tendencia de que, a día de hoy, PS3 tiene mucho mayor interés para los usuarios japoneses que la próxima consola de Sony, en torno a la que hay muchas reticencias.



→La buena salud de 3DS tiene "culpables" con nombres y apellidos. *Animal Crossing: New Leaf* sigue vendiendo a espuertas y recientemente se le ha unido *Dragon Quest VII*, el "remake" del original de PSOne, que ha dispensado un millón de copias en solo una semana. Por cierto, como curiosidad, para promocionar el juego, aquí en Japón se ha emitido un "spot" con actores reales que hablan en español. Aunque no lo parezca, somos muy cosmopolitas por estos lares.



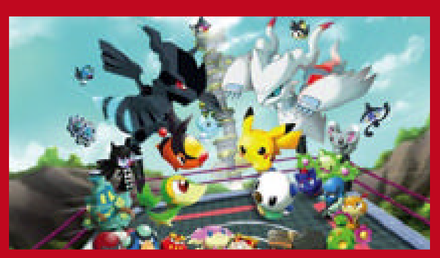
→Ya que hablamos de juegos "japoneses" que en muchos casos no llegan a salir de nuestras fronteras, os interesará saber que recientemente Satoru Iwata, presidente de Nintendo, ha declarado el interés de la compañía de ▸▸

aquíTokio



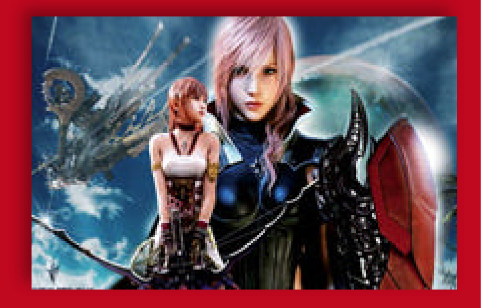
Kioto por ayudar a otras compañías japonesas a lanzar sus títulos en Occidente. De cumplirse su promesa, pronto vuestras portátiles podrían alimentarse con genialidades como el propio *Dragon Quest VII*, *Bravely Default* o *Fantasy Life*. Habrá que ver.

→El anuncio de Pokémon Rumble U para Wii U ha sido otro de



los destacados del mes. El juego incluirá los 649 Pokémon que han ido apareciendo a lo largo de todas las entregas de la saga, podrán jugar hasta cuatro usuarios simultáneamente y en pantalla se reunirán hasta cien Pokémon. El título llegará a la eShop en primavera. Por cierto, Satoru Iwata también ha dicho que, de momento, no hay planes de bajar el precio de Wii U.

→Yoshinori Kitase, productor de las diferentes entregas basadas en el universo de *Final Fantasy XIII*, ha



afirmado que *Lightning Returns* marcará el punto final de esta subsaga, pero no ha descartado que pueda haber más títulos enfocados en el universo Fabula Nova Crystallis. Sin ir más lejos, *Versus XIII* y *Type-0* aún no se han lanzado.

→Para acabar, Yakuza 6 ya está en desarrollo, según ha contado el director Toshihiro Nagoshi. El título se lanzará para la próxima PlayStation, pero no para PS3, e incluirá mejoras en el sistema de combate y en el desarrollo. Sabiendo que es una saga muy querida aquí, podría ser un espaldarazo para que la futura consola de Sony empiece a atraer la atención.

El blog de kagotani

Pánico a la nueva generación

La nueva generación parece estar levando anclas, pero en Japón hay poco entusiasmo. Los usuarios consideran que PS3 aún tiene mucho que decir, y además han mostrado su preocupación por los rumores de un sistema contra el mercado de segunda mano.



Los usuarios se alegran cuando surgen nuevas consolas, pero hoy en día los videojuegos no son una prioridad, y una nueva PlayStation significaría invertir mucho dinero. Eso podría repercutir negativamente en dos sentidos: por un lado, la gente centraría su atención solo en las franquicias más populares, dejando poco espacio para otras; por otro, las ventas de los juegos occidentales en Japón podrían verse también afectadas, pues los usuarios no querrán arriesgar su dinero en títulos que, en caso de no gustarles, no podrán revender.

Otro asunto que preocupa a los usuarios es el de la supuesta necesidad de tener la consola siempre conectada a Internet, culminado con el modelo de negocio de descargas digitales al que se quiere encaminar la industria. El tiempo para descargar los juegos, que podrían ocupar más de 50 gigas de datos, sería un problema.

> « LA SEGUNDA MANO, LA CONEXIÓN A LA RED Y LA DESCARGA DIGITAL PUEDEN ESPANTAR A USUARIOS Y TIENDAS »

También las tiendas miran con recelo a la nueva generación, tanto por la primacía de las descargas digitales como por la supresión de la segunda mano, lo que puede quitarles el interés por vender consolas y juegos. Sin embargo, la experiencia con las tiendas virtuales de aplicaciones da cuenta de que, sin tiendas físicas, es difícil dar a conocer un juego al público.

Otro problema es el de explicar a la gente los beneficios de elegir una consola de cara a gestionar todo el ocio digital desde el salón, contra empresas como Apple que, a diferencia de los fabricantes de videojuegos, cuenta con tiendas físicas para que la gente pruebe sus dispositivos. El mayor miedo es que la próxima generación aleje a potenciales compradores y reduzca el mercado a pocos jugadores que, a su vez, centrarían su atención solo en unos pocos títulos. Si sucede eso, no habría sitio para más de una "superconsola" en el mercado. Más que nunca, invertir en juegos "first party" será la clave de la lucha que se avecina.


DVD
VIDEO


Blu-ray Disc


Blu-ray
3D


Constantin Film


DAVIS IMPACT


SCREEN GEMS.


SONY
PICTURES
HOME
ENTERTAINMENT

¡PARTICIPA!

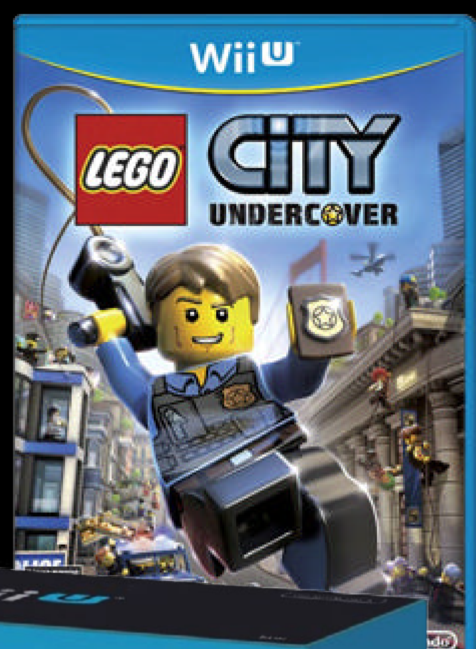






REGALAMOS 6 WiiU PREMIUM + LEGO CITY

Prepara tu Wii U para un torbellino de acción con el nuevo "sandbox" de Lego. La experiencia de City Undercover te llevará a manejar cientos de vehículos, utilizar innumerables disfraces y resolver misiones, principales y secundarias, de todo tipo. ¡Venga!





CÓMO CONSEGUIRLO

Envía un SMS al número 27363, poniendo HC259LEGO (espacio) + datos personales y descárgate nuestro fondo de pantalla. Hazlo y podrás ganar una de las 6 Wii U y 6 juegos.

Ejemplo:

HC259LEGO Alberto Pérez C/Torrejón 1 28035 Madrid

Coste SMS: 1,45€ IVA incl.
Axel Springer España.
tel 902 11 13 15.
www.axelspringer.es



Bases

Si eres menor de edad, necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

1.- De entre los que descarguéis el fondo se elegirán 6 por sorteo, que recibirán un pack Wii U premium más un juego Lego City Undercover para Wii U.
2.- Plazos de participación: del 22 de febrero al 22 de marzo de 2013.
3.- Válido para Vodafone, Movistar, y Orange.
4.- Premios no canjeables por dinero.
5.- Habrá un período de 3 meses para reclamar los premios que nos sean devueltos. Pasado el plazo, entenderemos que el ganador rechaza el premio y no tendrá derecho a solicitarlo.
6.- No se admitirán reclamaciones por pérdida por parte de Correos.
7.- Válido en España.
8.- Participar implica la aceptación de las bases.
9.- Cualquier supuesto no especificado será resuelto por los organizadores.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales





THE LAST OF US

SE ACERCA EL FIN DE LA HUMANIDAD

■ PS3 ■ Sony ■ Junio

Al apocalipsis de The Last of Us le ha llegado su hora. Veinte años después de que un hongo arrasara la Tierra, Joel y Ellie deberán viajar por Estados Unidos en su intento por sobrevivir.

LO PROBAMOS EN LOS ANGELES

Hasta ahora, *The Last of Us* sólo se había mostrado en forma de vídeos y tráilers. Sin embargo, este mes por fin hemos podido jugarlo en un evento celebrado en la ciudad de Los Angeles: allí probamos una demo que sirvió para "presentar en sociedad" a los infectados con que nos toparemos en el juego, y también pudimos hablar con los responsables de Naughty Dog.



JOEL SERÁ EL ÚNICO PERSONAJE al que controlaremos, pero siempre irá acompañado por Ellie y, en algunos pasajes, por Tess, otra adulta que nos prestará su inestimable ayuda.

Cuando Naughty Dog está tras el desarrollo de un videojuego, solo cabe esperar cosas buenas. Así lo atestiguan sagas icónicas como *Crash Bandicoot*, *Jak & Daxter* y, sobre todo, *Uncharted*, que se ha erigido en el estandarte de PlayStation 3. Tras cerrar la trilogía de Nathan Drake, el estudio californiano apuesta ahora por *The Last of Us*, una aventura polivalente que combinará acción y sigilo, con ligeros toques de "survival horror" y de shooter en tercera persona.

El juego nos presentará un mundo postapocalíptico, veinte años después de que un hongo arrasara el planeta. En medio de la catástrofe, acompañaremos a Joel, un adulto con un oscuro pasado, y Ellie, una adolescente que no conoció el viejo mundo, en su viaje por Estados Unidos. La aventura empezará en Boston, pero nos llevará por otros enclaves del país, como Pittsburgh. Aunque haya infectados, no será un juego de zombis al uso, pero sí una experiencia agobiante que obligará a estar siempre atento. A veces, recordará a *Metal Gear Solid*, con Joel caminando agachado en busca de escondites. Otras, notaremos reminiscencias de *Dead Space*, mientras nos movemos en la oscuridad, con el miedo a que aparezca algún enemigo de entre las sombras.

➔ LA ACCIÓN NO SERÁ PRIORITARIA, pues la munición será un bien escaso en esta difícil época, pero sí que habrá unas cuantas armas de fuego a nuestra disposición, como una pistola, un revólver o una escopeta. Para compensar, podremos echar mano del entorno: ladrillos, palos o botellas serán susceptibles de convertirse en armas. Asimismo, habrá un menú para crear objetos: a base de ingredientes como cuchillas, alcohol, vendas, explosivos o azúcar, podremos obtener cócteles molotov, botiquines, palos con pinchos... En ese sentido, el juego tendrá un gran realismo, pues la mochila para guardar los objetos tendrá una capacidad limitada y la acción no se parará mientras preparamos una mezcla. Por ejemplo, si necesitamos crear un botiquín y estamos rodeados de enemigos, más valdrá ahorrarse el intento. Del mismo modo, cuando vayamos a usar el botiquín, tendremos que ver el proceso de cómo el protagonista



HACIENDO FRENTE A LA TEMIBLE INFECCIÓN

Los enemigos del juego serán muy variados. A los humanos ya los conocíamos de anteriores vídeos, así que esta vez les tocó el turno de presentación a los infectados, que, en cierto modo, serán como los ganados de *Resident Evil*. Habrá dos tipos, runners y clickers, según el grado de afectación del hongo en su organismo.



RUNNERS

Estarán todavía en una etapa temprana de la infección y se caracterizarán por su gran velocidad para moverse. Serán vulnerables a los golpes cuerpo a cuerpo, pero tenderán a desplazarse en grupo para que no los cojamos desprevenidos.

CLICKERS

Estarán muy afectados por el hongo. Serán ciegos, pero se guiarán por nuestros sonidos y nos darán matarile de un golpe. Harán falta armas de fuego o, en su defecto, cogerlos por la espalda para clavarles una navaja o descalabrarlos a ladrillazos.

se venda la herida, lo que resultará tremendamente realista.

➔ **CONTROLAREMOS A JOEL ÚNICAMENTE,** aunque no estaremos solos ante el peligro. Ellie se moverá siempre a nuestro lado, pero no habrá que estar pendientes de ella, ya que, aunque no usará armas de fuego, sabrá cuidarse por sí sola. Cuando haya infectados cerca, optará por esconderse, pero si se trata de humanos, puede que nos preste su ayuda en caso de vernos en apuros. En ciertos momentos también nos acompañará Tess, una mujer adulta que, a diferencia de Ellie, sí nos prestará su ayuda con armamento pesado.

EL JUEGO COMBINARÁ ACCIÓN Y SIGILO, CON TINTES DE OTROS GÉNEROS COMO EL "SURVIVAL HORROR"

La demo que pudimos probar en nuestra visita a Naughty Dog se desarrollaba en el centro de una ciudad semiderruida, con un puente caído, edificios resquebrajados, coches calcinados, escombros... Todo el desarrollo estaba presidido por una tormenta, con unos efectos de lluvia y luz espectaculares: agua jarreando, charcos, relámpagos... Así, Joel debía hacer de avanzadilla a través del interior de varios edificios en ruinas, con andamios, pisos derrumbados o escaleras obstruidas. En el interior de los edificios cobraba una gran importancia la linterna, ya que todo estaba en penumbra. Hay que destacar los efectos gráficos a los que dará pie esa herramienta, en forma de juegos de luces y sombras que serán de lo mejor que hayamos visto nunca, al más puro estilo *Alan Wake*. Eso sí, no todo el juego será así: igualmente habrá escenas a plena luz del día donde nuestras preocupaciones serán otras.

➔ **LA ESCENA MÁS ESPECTACULAR DE LA DEMO** se desarrollaba en una estación de metro, donde aguardaba una emboscada de ▸▸



EL APARTADO TÉCNICO SERÁ UNO DE LOS MÁS POTENTES DE PS3. La lluvia, por ejemplo, estará genialmente recreada: ráfagas de agua, charcos en el suelo, la ropa empapada de los protagonistas, el sonido de los truenos...

EL SUSPENSE Y LA TENSIÓN serán constantes durante la aventura. No habrá sustos al estilo de *Resident Evil* o *Silent Hill*, pero sí que estaremos siempre en tensión, mientras oímos los "graznidos" de los infectados.

infectados. Para llegar al otro lado, había que pensarse bien la estrategia. Hemos de confesar que nosotros morimos unas cuantas veces antes de dar con una buena apuesta, consistente en echar mano de cócteles molotov y escopetazos. Y es que la inteligencia artificial promete hacer que el juego sea un desafío merced a un sistema conocido como Balance of Power. Por ejemplo, cuando nos enfrentemos a otros humanos nos tendremos que andarnos con mucho ojo con lo que hacemos. Si estamos disparando y de repente nos quedamos sin balas, más valdrá no volver a percutir el gatillo y que se escuche el típico chasquido delatando que no nos quedan balas en el cargador, porque el enemigo se dará cuenta e intentará acercarse más, a sabiendas de que no nos queda munición.

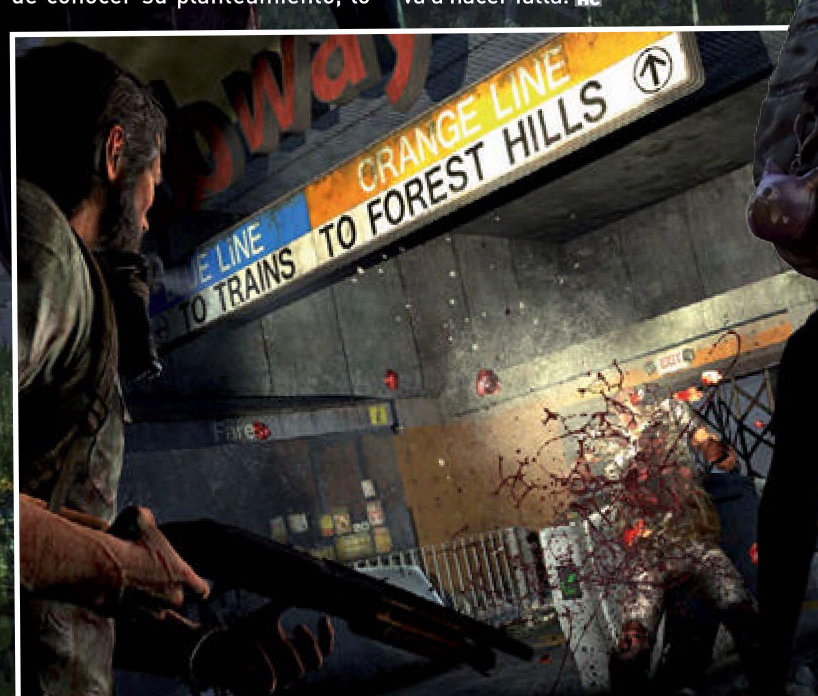
Volviendo a la demo, tras superar la peliaguda escena de la estación de metro, de vuelta a la calle nos topamos con un camión que bloqueaba el camino. Para poder pasar por encima, tocaba entrar en un edificio en ruinas donde había tres runners y a su lado un mueble que debíamos empujar hasta la calle.

Al final de la partida había que abrir la puerta de un garaje. En ese momento, aparecían un montón de infectados y, tras dejar pasar a Ellie y Tess, Joel lograba colarse por debajo de la puerta en el último momento, justo para cerrarles la puerta en las narices... y dejarnos con ganas de más.

ENTRE TANTA SECUELA, NAUGHTY DOG SE ATREVE CON UNA NUEVA IP QUE PROMETE SER DE LO MEJOR DEL AÑO

→ THE LAST OF US TENDRÁ TAMBIÉN MULTIJUGADOR. Así lo ha confirmado Naughty Dog, aunque de momento no ha querido soltar prenda al respecto. Eso sí, nos dijeron que habrá noticias en las semanas venideras. A falta de conocer su planteamiento, lo que nos ha dejado claro la demo que probamos en Los Ángeles es que la nueva IP de Naughty Dog promete ser uno de los mejores títulos que veremos en la etapa final de PlayStation 3. Entre tanta secuela, todavía hay margen para la originalidad en el mundillo de los videojuegos. Mientras llega el día de la infección, id preparando el kit de supervivencia, porque os va a hacer falta. HC







EXPERTOS EN LOS JUEGOS DE AVENTURA

Durante nuestra visita a Los Ángeles, pudimos entrevistar a Christophe Balestra, una de las caras más visibles de Naughty Dog y con quien ya charlamos en su día cuando se anunció *Uncharted 3*.

CHRISTOPHE BALESTRA (Copresidente de Naughty Dog)

¿CÓMO HABÉIS ENFOCADO LA EXPERIENCIA JUGABLE PARA QUE SEA DISTINTA A LA DE OTROS JUEGOS BASADOS EN SOBREVIVIR EN MUNDOS POSTAPOCALÍPTICOS O REPLETOS DE ZOMBIS?

Tienes que sobrevivir contra infectados, por un lado, y contra humanos, por otro, porque también hay personas fuera de la zona de cuarentena que luchan por su supervivencia y que están dispuestos a matarte, ya que quedan muy pocos recursos en el planeta. Nuestra idea ha sido plantear una jugabilidad donde tengas muchas opciones de actuación.

¿QUÉ TIPO DE OPCIONES?

Por ejemplo, los runners y los clickers atacan de distintas formas, lo que te obliga a tomar decisiones. Si tienes una navaja, podrás apuñalar a traición a un clicker; si no, tendrás que cambiar de estrategia. A los runners podrás tumbarlos a puñetazos, con ladrillos... También habrá que considerar la arquitectura de cada entorno, que permitirá rodear a los enemigos o engañarlos haciendo ruidos para que nos dejen vía libre. En el caso de los humanos, tendrán armas y habrá que estar atentos por si se quedan sin munición, para ir a por ellos cuerpo a cuerpo. Lo mismo sucederá a la inversa, si somos nosotros quienes agotamos las balas. Habrá infinidad de posibilidades, dependiendo de con quién te encuentres, dónde y con qué objetos a tu disposición.

> " NUESTRA IDEA HA SIDO PLANTEAR UNA JUGABILIDAD DONDE TENGAS MUCHAS OPCIONES DE ACTUACIÓN "

¿QUÉ EQUILIBRIO HAY ENTRE ACCIÓN Y SIGILO?

La creación de objetos tendrá mucho que decir ahí. Habrá que merodear con cuidado por los escenarios para encontrar vendas, tijeras, alcohol... Luego podrás decidir si ese alcohol lo usas para hacer un botiquín o para un cóctel molotov, dependiendo de lo que tengas pensado hacer. Todo dependerá de tu estilo de juego: no significa que te vayas a poder pasar todo el juego sin matar a nadie, pero no siempre será necesario acabar con los infectados o los humanos para seguir avanzando por los escenarios. A veces habrá momentos de tensión en los que te agobiarás y no sabrás por qué apostar.

EL JUEGO NO INCLUIRÁ COOPERATIVO. ¿ERA TOTALMENTE INCOMPATIBLE CON LA NARRATIVA?

Totalmente. Para nosotros no tenía sentido comprometer el desarrollo de la historia que deseábamos contar ni sacrificar cosas simplemente por meter ese componente cooperativo. En el multijugador sí que habrá algún elemento cooperativo, pero aún no podemos decir nada.

NAUGHTY DOG HA CREADO IMPORTANTES MARCAS PARA CONSOLAS DE SONY, COMO *CRASH BANDICOOT*, *JAK AND DAXTER* Y *UNCHARTED*. ¿TENÉIS INTENCIÓN DE HACER DE *THE LAST OF US* UNA SAGA EN LOS PRÓXIMOS AÑOS?

Esperamos que a la gente le guste el mundo que hemos intentado crear con este juego, desde luego. Si eso se cumple, será una prioridad para nosotros, pero antes hay que ver cuál es el recibimiento.

LA LEYENDA DE CASTLEVANIA RENACE CON UN TÍTULO EXCLUSIVO DE 3DS

UN CASTILLO DE AVENTURA

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate combinará acción tipo "hack and slash" y exploración en una de las aventuras exclusivas más imponentes del catálogo de 3DS. El conde Drácula, sediento de sangre, aguarda ya la llegada del clan Belmont, prevista para el próximo 8 de marzo. ¿Estáis preparados para enviarle al infierno y desafiar al destino?

Drácula y los castillos góticos han sido una temática recurrente en el mundo de los videojuegos, y ninguna saga ha sabido "chuparles tan bien la sangre" como *Castlevania*. Lejos de estancarse, la franquicia de Konami ha sabido reinventarse en los últimos años, y 3DS va a ser testigo de su fortaleza.

El 8 de marzo abrirá sus puertas el castillo portátil más magnificente que hayamos visto nunca. *Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate* nos pondrá en la piel del clan Belmont, en su misión de acabar con el maléfico Drácula. La exploración no lineal será una de las claves de la aventura. Así, aunque el mapa siempre nos marcará los objetivos principales, en todo momento tendremos libertad para decidir qué caminos tomar, a riesgo de toparnos con caminos bloqueados que obligarán a buscar otras rutas, mientras conseguimos los poderes necesarios para atravesarlos, al estilo "metroidvania".

➔LA ACCIÓN Y LOS COMBATES SERÁN LA PIEDRA ANGULAR DE MIRROR OF FATE, un juego que se ha planteado como la secuela directa de *Lords of Shadow*, el sorprendente "hack and slash" que apareció en PS3 y Xbox 360 en 2010. Las hordas de enemigos serán infinitas: gárgolas, arpías, estatuas, zombis, esqueletos, gigantes, verdugos, licántropos... No faltarán, por supuesto, los poderosos jefes finales, comandados por el mismísimo Drácula.

Para plantarles cara contaremos con un poderoso arsenal: látigos, magia oscura, magia blanca, golpes de gracia, etc. El sistema de combos será muy estratégico, con esquives y contragolpes, y habrá un sistema de puntos de experiencia para ir obteniendo nuevas habilidades. Además, cada uno de los cuatro protagonistas contará con sus propios poderes: invocaciones, transformaciones, hachas arrojadizas, frascos de aceite, bombas de electricidad...

➔LA EXPLORACIÓN ESTARÁ ADEREZADA con un fuerte componente plataformero. Los saltos serán el pan nuestro de cada noche: deberemos encadenar brincos, avanzar por cuerdas, deslizarnos por las paredes, usar la Cruz de Combate para engancharla a diversas lámparas y salvar grandes distancias, activar palancas y mecanismos de levas...

Como complemento para el control, la pantalla táctil de 3DS aprovechará toda su polivalencia. En ella podremos ver el gigantesco mapa, gestionar los objetos del inventario y apuntar anotaciones dentro de cada sala. Esto último resultará muy útil cuando encontremos una zona bloqueada, para tenerla localizada de cara a regresar en el futuro, cuando dispongamos de la habilidad necesaria.

El juego tendrá una duración cercana a las quince horas. Si queremos obtener todos los secretos, se irá a las diecinueve, lo que lo convertirá en una de las aventuras más largas del catálogo de 3DS.



CONTENIDOS

MIRROR OF FATE SUPONDRÁ EL DEBUT DE LA SAGA EN 3DS, Y LA AVENTURA SUPERARÁ CON CRECES A LAS APARECIDAS EN LA PRIMERA DS

LOS COMBATES contarán con un sistema de control muy ágil y los enemigos serán duros de pelar.

LAS PLATAFORMAS serán constantes. Habrá que echar mano de la Cruz de Combate para llegar a zonas a priori inaccesibles.

LOS PROTAGONISTAS

SIMON BELMONT

ES EL PROTAGONISTA MÁS JOVEN DE LA AVENTURA. Siendo niño, Trevor, su padre, le confió un misterioso trozo de espejo. Más tarde, tanto su padre como su madre fueron asesinados por Drácula, por lo que tuvo que criarse entre la gente de las montañas. A sus 36 años solo anhela la venganza, y la buscará con todo su ahínco viajando al castillo. Sus habilidades especiales serán las invocaciones de ataque y defensa, las hachas arrojadizas y los frascos de aceite incendiarios. Su arma será un látigo de cuero.

EL ESPÍRITU DE BELNADES será uno de los dos que podrá invocar Simon Belmont en la aventura.



TREVOR será el último personaje, ya que la historia estará narrada en orden cronológico inverso.

TREVOR BELMONT

SU NACIMIENTO LE FUE OCULTADO A SU PADRE, Gabriel Belmont, como medida de protección. Criado por la Hermandad de la Luz para convertirse en un guerrero, ya en su madurez es informado de su linaje. Su progenitor, caído en desgracia, asesinó a su madre, por lo que Trevor, a sus 27 años, marcha a su castillo para enfrentarse a él. Entre sus habilidades especiales estarán la magia oscura, la magia luminosa, un potentísimo bumerán y una bomba de electricidad que atrapará a los enemigos en su interior.

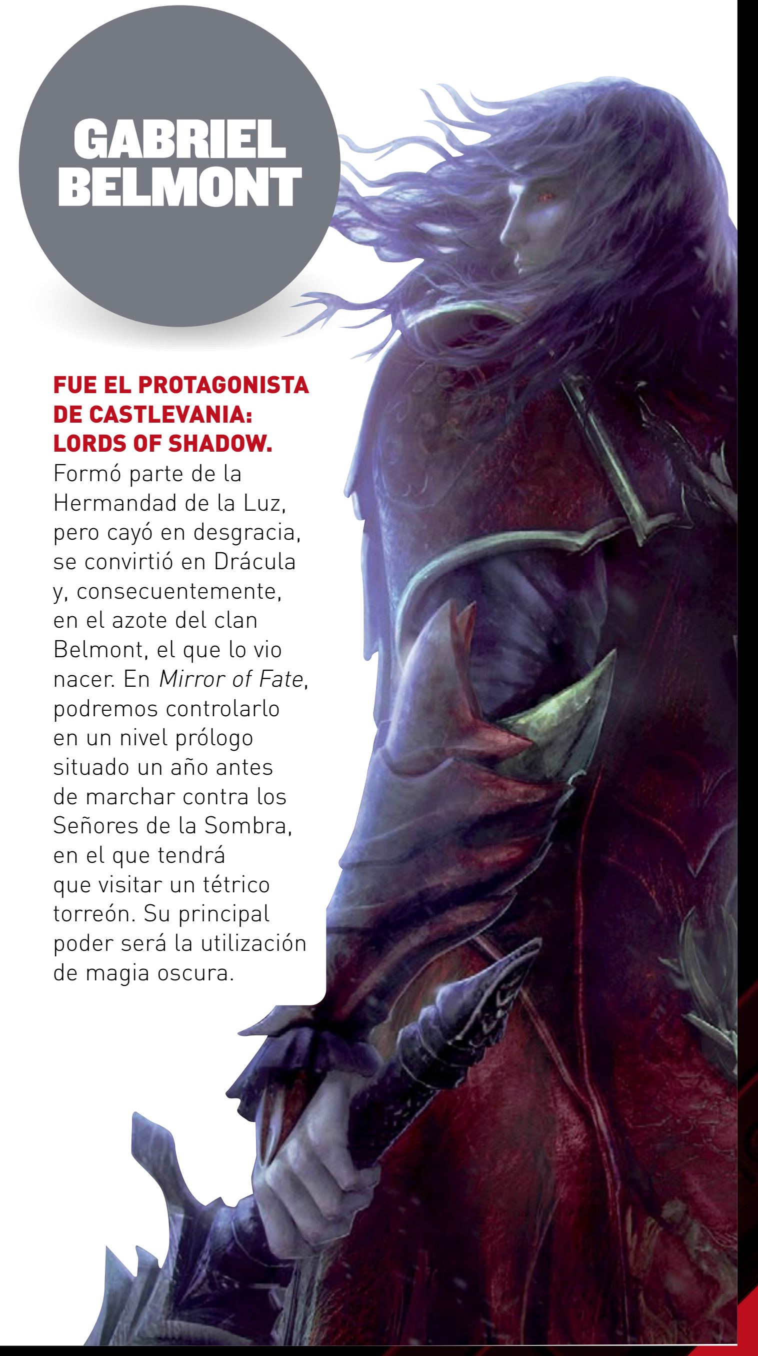
ALUCARD

PROTAGONIZÓ CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT (aparecido en PlayStation, en 1997) y es uno de los personajes más queridos de la saga. Hijo de Drácula (su nombre es el mismo, pero leído del revés), se rebela contra él para luchar a favor de la humanidad, con ayuda de su inmortalidad y su eterna juventud. Entre sus poderes se contarán el lanzamiento de bandadas de murciélagos, la ralentización del tiempo y las transformaciones en lobo y en niebla. Aunque aquí le veáis con una espada, su uso se reservará para el futuro *Lords of Shadow 2*.

LOS ATAQUES DE ALUCARD serán los más poderosos y llamativos de toda la aventura.



EL PASAJE DE GABRIEL estará ambientado un año antes del primer *Lords of Shadow*.



GABRIEL BELMONT

FUE EL PROTAGONISTA DE CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW. Formó parte de la Hermandad de la Luz, pero cayó en desgracia, se convirtió en Drácula y, consecuentemente, en el azote del clan Belmont, el que lo vio nacer. En *Mirror of Fate*, podremos controlarlo en un nivel prólogo situado un año antes de marchar contra los Señores de la Sombra, en el que tendrá que visitar un tétrico torreón. Su principal poder será la utilización de magia oscura.

Veteranía para Nintendo 3DS

La primera entrega de *Castlevania* vio la luz en 1986. Más de 25 años después, Drácula y los cazavampiros siguen dando batalla, esta vez aprovechándose de una consola portátil que, en apenas dos años, se ha consagrado entre las grandes. La lucha entre la luz y la oscuridad llenará 3DS de las añejas tinieblas de una de las sagas más longevas.

EL DESARROLLO DE *MIRROR OF FATE* seguirá los estándares de desarrollo lateral en 2D de antaño.

Mario, *Zelda*, *Metal Gear*... Las sagas que superan el cuarto de siglo de vida se cuentan con los dedos de una mano. *Castlevania* tiene el privilegio de encontrarse entre ellas, gracias a su carisma y su capacidad para reinventarse.

La franquicia de Konami cuenta con más de 30 títulos publicados a sus espaldas, casi para cualquier consola imaginable. NES, Game Boy, Super Nintendo, Mega Drive, PSOne, Saturn, Nintendo 64, Nintendo DS, PS3 o Xbox 360 han sido solo algunas de las máquinas que han recibido la visita de Drácula y los aspirantes a clavarle una estaca en el corazón. NES fue una de las primeras, en 1986; veintisiete años después, lo es 3DS, una de sus "descendientes".

➔ **DADA LA GRAN CANTIDAD DE ENTREGAS APARECIDAS**, la cronología argumental de *Castlevania* ha generado cierta polémica, hasta el punto de que el exproductor, Koji Igarashi, decidió "eliminar" algunos juegos del guión oficial cuando se hizo cargo de la franquicia clásica. Por eso, cuando se publicó *Lords of Shadow*, la entrega para PS3 y Xbox 360, con Hideo Kojima como productor, se optó por "resetear" totalmente la historia. Así, se apostó por un nuevo marco argumental que, aunque conserva a los personajes y la iconografía, no guarda relación directa con los hechos acaecidos anteriormente.

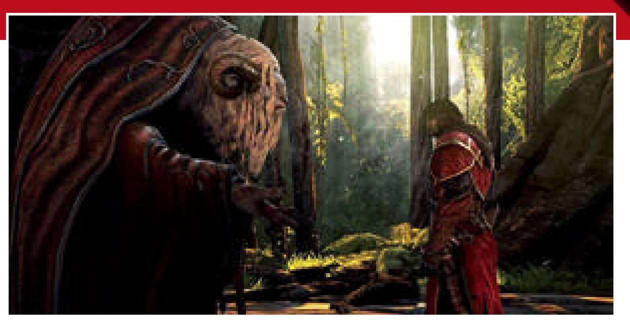
Tras el éxito de *Lords of Shadow* se empezaron a preparar dos entregas más para conformar una trilogía, y es ahí donde entra en juego *Mirror of Fate*, la versión para 3DS, cuya jugabilidad recordará, en cierta medida, a la de las entregas clásicas, pero con más hincapié en los combates.



➔ **PESE A DESMARCARSE DE CIERTOS ESTÁNDARES,** Mercury Steam no ha dejado de lado los eslabones que siempre han conformado la columna vertebral

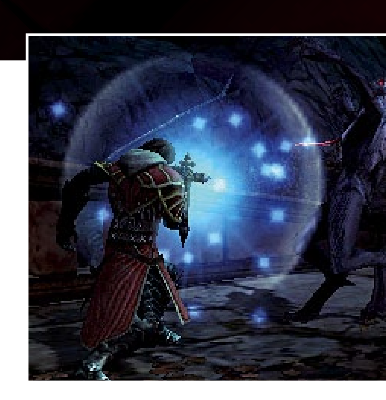
CASTLEVANIA: MIRROR OF FATE SERÁ A LA "TRILOGÍA DE DRÁCULA" LO MISMO QUE EL IMPERIO CONTRAATACA FUE A STAR WARS, SEGÚN MERCURY STEAM

DRÁCULA, NUEVO ICONO DE LA SAGA



EN LORDS OF SHADOW, Gabriel Belmont todavía era bondadoso. Formaba parte de la Hermandad de la Luz y combatía el mal.

CASTLEVANIA: MIRROR OF FATE será exclusivo de 3DS, pero se enmarcará dentro de la "Trilogía de Drácula", iniciada con *Lords of Shadow* hace dos años y medio en PS3 y Xbox 360, y que tendrá continuación con *Lords of Shadow 2* en 2013. Así, la entrega de 3DS será un puente argumental entre esos dos títulos para sobremesa.









LA ACCIÓN Y LOS SALTOS serán la piedra angular de la primera entrega de *Castlevania* para 3DS.







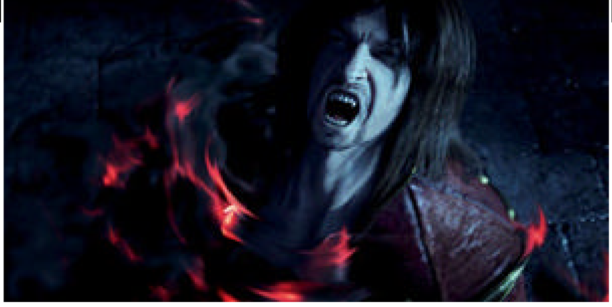
de la franquicia. Sin ir más lejos, los dos protagonistas principales, Trevor y Simon, padre e hijo, tienen reminiscencias de entregas clásicas, según José Luis Márquez, director del juego: "Trevor es el protagonista de *Castlevania 3* y, en cierto sentido, *Mirror of Fate* se nos antoja como un heredero lógico de ese juego". Lo mismo sucede con Simon, que protagonizó la primera entrega de *Castlevania*: "Simon es el último descendiente de un linaje maldito. Con él empezó la saga, y con él hemos abierto".

➔**MIRROR OF FATE ENTRONCA,** por tanto, con el espíritu de la saga: "Está lleno de guiños. Es un juego para los fans de la saga, pero con el sabor característico de *Lords of Shadow*", ha comentado José Luis Márquez. Al mismo tiempo, la historia se enfoca desde un prisma nuevo, según Enric Álvarez, director de Mercury Steam: "Es una nueva concepción de los juegos de scroll lateral con Drácula y los Belmont".



MIRROR OF FATE HARÁ DE NEXO ARGUMENTAL. Habrá un nivel prólogo en el que controlaremos a Gabriel Belmont.

EL TÍTULO DE 3DS SERÁ A LOS VIDEOJUEGOS lo que al cine fue El Imperio Contraataca, según Mercury Steam. La segunda entrega de Star Wars (quinta, argumentalmente hablando) sirvió como nexo entre La guerra de las galaxias y El retorno del Jedi, además de explicar que Darth Vader era, en realidad, el padre del protagonista, Luke Skywalker. Algo muy similar pasará con la entrega portátil de *Castlevania*, que explicará parte del proceso de conversión de Gabriel Belmont en el temible Drácula.



EN LORDS OF SHADOW 2, Gabriel formará ya parte de las hordas del mal, devenido en el misterioso y poderoso Drácula.

EL JUEGO SE AMBIENTARÁ tras *Castlevania: Lords of Shadow*, abarcando un lapso de 50 años, y narrará la historia de los descendientes de Gabriel.

LA ESTÉTICA







LA PERSPECTIVA combinará el típico desarrollo en 2D con estas geniales 2'5D, sin que falte tampoco el efecto 3D, que será el mejor que se haya visto en la consola.

Una maravilla visual en 2'5 dimensiones

El apartado gráfico será una de las señas de identidad de *Mirror of Fate*, gracias al casamiento entre la perspectiva en 2D habitual de la saga y el efecto tridimensional de 3DS.

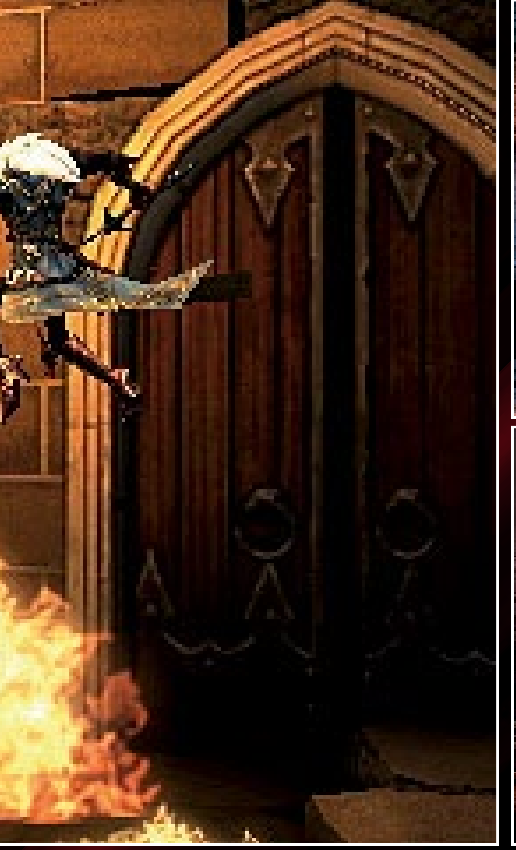
El efecto tridimensional sin necesidad de usar gafas es una característica esencial de 3DS. Muchos juegos ya lo han explotado en mayor o menor medida, pero *Castlevania: Mirror of Fate* va a ir un paso más allá, para apostar por lo que se ha dado en llamar como 2'5D.

Como ha sido habitual a lo largo de casi toda la trayectoria de la franquicia, el desarrollo de la aventura se presentará desde una perspectiva lateral. Ahora bien, la combinación con los elementos poligonales y el efecto 3D se traducirá en frecuentes cambios de cámara, de tal modo que el punto de vista variará hacia una especie de diagonal que hará que la acción brote de la pantalla hacia nuestras retinas, mostrando toda la profundidad de los escenarios y el relieve de los protagonistas y los enemigos. Además, al realizar golpes de gracia saltarán primeros planos para ver en detalle las muertes de los rivales. La historia, por su parte, estará narrada con cinemáticas que recordarán bastante al "cel shading", en las que a menudo se recurrirá al blanco y negro.

➔ **LOS DISEÑOS Y LA AMBIENTACIÓN** serán el otro gran caballo de batalla del apartado gráfico de *Mirror of Fate*. La estética gótica será una constante en todo lo relativo a escenarios, personajes, monstruos o armas. El castillo de Drácula será un portento arquitectónico, con todo tipo de estancias y motivos tétricos: balcones, una mina, un laboratorio, una capilla, una biblioteca, la sala del reloj, una cámara de tortura... Todo será poco para que nos sintamos como en casa (en la de Drácula, claro).

Lo mismo sucederá con los cuatro protagonistas, cada uno con su propia apariencia y una indumentaria bien diferenciada, y con los enemigos, que presentarán infinidad de diseños.
Para poner la guinda, los efectos de iluminación mediante antorchas, lámparas o la simple luz de la luna, serán de los mejores que





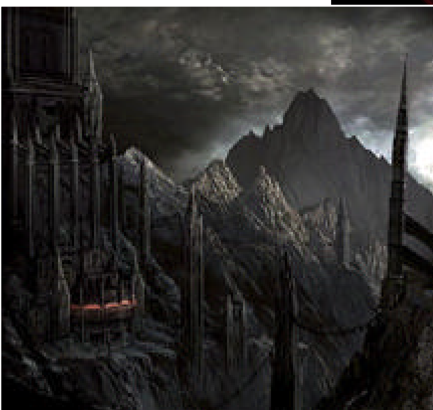




LA AMBIENTACIÓN Y LA ILUMINACIÓN estarán muy cuidadas, con infinidad de motivos góticos y todo tipo de efectos.

TRABAJO ARTÍSTICO DE POSTÍN

EL DISEÑO ARTÍSTICO ESTARÁ CUIDADO AL DETALLE, para que nos sintamos como en la mismísima entrada del Inframundo. El castillo de Drácula será el escenario principal, pero también visitaremos sus alrededores, plagados de trampas.







VISUALMENTE, SERÁ UN AUTÉNTICO TRES EN UNO: DESARROLLO LATERAL EN 2D CON EFECTO 3D Y MOMENTOS EN 2'5D





se hayan visto nunca en 3DS. Todo el conjunto conformará un auténtico lienzo de estética gótica.

➔ **EN GENERAL, EL APARTADO GRÁFICO** se situará entre lo más granado de 3DS. "Es un juego precioso que tiene de todo, y con un pequeño toque cartoon que no tenía *Lords of Shadow*", ha comentado Enric Álvarez. "Sabiendo que el juego era la secuela del de PS3 y Xbox 360, uno de los retos del estudio era conseguir que, pese a la menor potencia de la consola, la sensación del jugador al entrar en el mundo de *Mirror of Fate* fuera pensar: 'Yo ya he estado aquí'. En cuanto al efecto 3D, será de los más espectaculares que se hayan visto, especialmente en las cinemáticas. "Los planos se componen perfectamente para que la sensación de profundidad sea abrumadora. Nadie debería quitar el efecto cuando esté jugando".

Triple A en versión portátil

Grandes presupuestos, periodos de desarrollo prolongados, elementos técnicos mimados hasta el extremo... Cada consola recibe al año sólo un puñado de títulos con la coletilla "AAA" y, en el caso de 3DS, *Mirror of Fate* es uno de ellos: un espejo de valor incalculable.



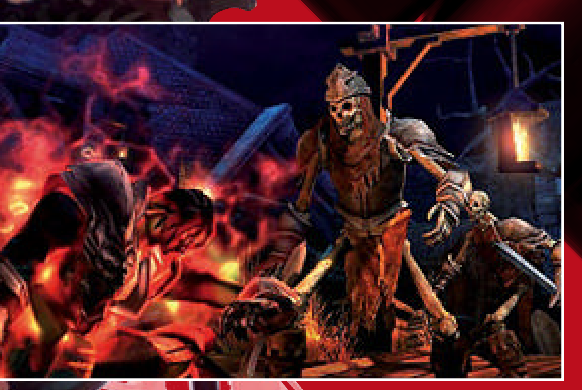


En la industria de los videojuegos, se tiene en especial estima a los llamados títulos "AAA" por ser proyectos faraónicos que, desde su mismo nacimiento, tienen todas las papeletas para convertirse en un éxito, gracias a sus valores de producción. Avalados por grandes presupuestos y el trabajo de estudios consagrados, el desarrollo de este tipo de títulos suele abarcar al menos un par de años, que se ven plasmados en lo pulido de todos sus apartados: apariencia visual, apartado sonoro, narrativa, jugabilidad... *Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate* lleva en desarrollo desde finales de 2010, y va a llegar con esa significativa denominación de origen.

Hace unos años, Konami se planteó darle un lavado de cara a *Castlevania*. El gigante japonés manejó diversas opciones, y al final,se atrevió a exportar la patente de la franquicia, hasta entonces hecha siempre en Japón. El honor le correspondió al estudio español Mercury Steam, que aparcó el género "metroidvania" para abrazar el del "hack and slash" con *Lords of Shadow*, la mayor producción auspiciada en España y el mayor éxito en la industria española del videojuego, con permiso de *Commandos*.

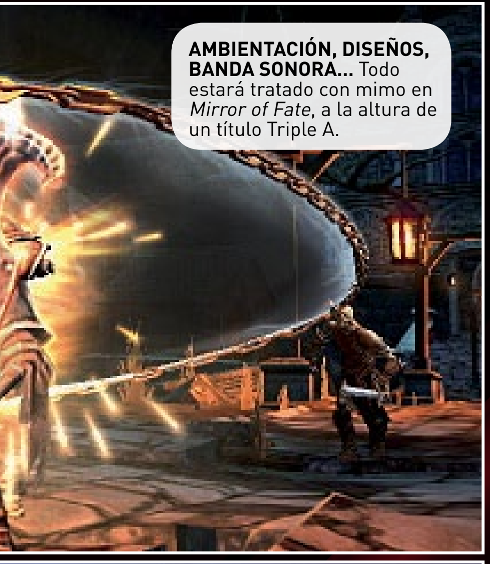
➔ **TRAS EL ÉXITO DEL TÍTULO, PUBLICADO EN 2010**, Mercury Steam se puso manos a la obra con dos secuelas: *Lords of Shadow 2*, para consolas de sobremesa, y *Mirror of Fate*, para 3DS, con el que ha tratado de explotar al máximo la capacidad de la portátil de Nintendo.

Además del apartado gráfico en 2'5D, el juego contará con diálogos y con una banda sonora orquestada de excepción, a cargo del reputado Óscar Araujo. El crepitar de las llamas, el jadeo de los personajes, los aullidos del viento y otros detalles sonoros contribuirán también a que la atmósfera sea de cine. Por eso, será importante meterse dentro del juego: "Querrás jugar con los auriculares conectados y la luz apagada", dicen los responsables de Mercury Steam.



➔ **LA COLETILLA DE TÍTULO TRIPLE A** es un concepto clave en los videojuegos. A este respecto, Enric Álvarez, líder de Mercury Steam, ha comentado recientemente una de las claves para elaborar un título triple A. No se trata tanto de inversiones millonarias como de poner afán en lo que se hace: "Más que con el presupuesto o la publicidad, el concepto tiene que ver con la tensión creativa, el compromiso, la fuerza de llevarlo hacia delante. La actitud triple A es lo que cuenta". En ese sentido, el nuevo *Castlevania* será uno de los títulos más cuidados de 3DS en todos y cada uno de sus apartados. "El nivel de producción de *Mirror of Fate* está a la altura de un juego





AMBIENTACIÓN, DISEÑOS, BANDA SONORA... Todo estará tratado con mimo en *Mirror of Fate*, a la altura de un título Triple A.



EL DESARROLLO DE *MIRROR OF FATE* se ha extendido a lo largo de dos años, con algún retraso de por medio para poder pulirlo.







de PlayStation 3", según Enric Álvarez, que lo dice sabiendo lo que es ya hacer un título ambicioso para la consola de Sony, como lo fue *Lords of Shadow*.

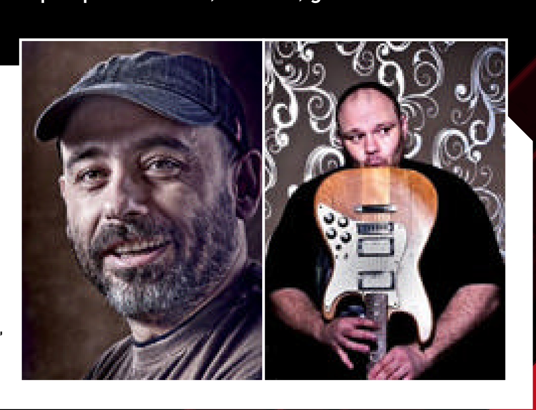
→EL PROCESO DE PROGRAMAR PARA 3DS ha sido uno de los mayores retos a los que se ha enfrentado Mercury Steam desde sus inicios, pero eso se ha traducido en nuevos caminos: "Al hacer un juego como *Mirror of Fate* en 3DS, piensas de forma más creativa para superar las limitaciones", comenta José Luis Márquez. "Afrontas de manera positiva trabajar en 3DS porque es un reto. Si le sacas jugo, es una consola muy agradecida". Enric Álvarez también se ha referido al aprovechamiento que el juego hace del potencial de la portátil: "En muchos sentidos, *Mirror of Fate* pone la consola muy al límite de lo que es capaz de hacer simultáneamente: voces, música, gráficos...".

"MIRROR OF FATE PONE LA CONSOLA AL LÍMITE DE LO QUE ES CAPAZ DE HACER"

UN ESTUDIO ESPAÑOL, AL CARGO

SI HAY UN ESTUDIO ESPAÑOL que destaque internacionalmente, ése es sin duda Mercury Steam, que desde sus oficinas en Madrid ha llevado a cabo una espectacular reinvención de la saga *Castlevania*. Enric Álvarez, como líder del estudio, y Dave Cox, como productor, se han encargado de que *Mirror of Fate* cumpla con las expectativas cuando vea la luz el 8 de marzo, después de un pequeño retraso para acabar de pulirlo.

LA PATENTE DE LA FRANQUICIA PERTENECE A KONAMI y, en el caso del primer *Lords of Shadow*, eso llevó a la colaboración de Mercury Steam con un estudio tan legendario como el de Kojima Productions. Fue el propio Kojima, padre de *Metal Gear Solid*, quien, entonces, ejerció como productor.

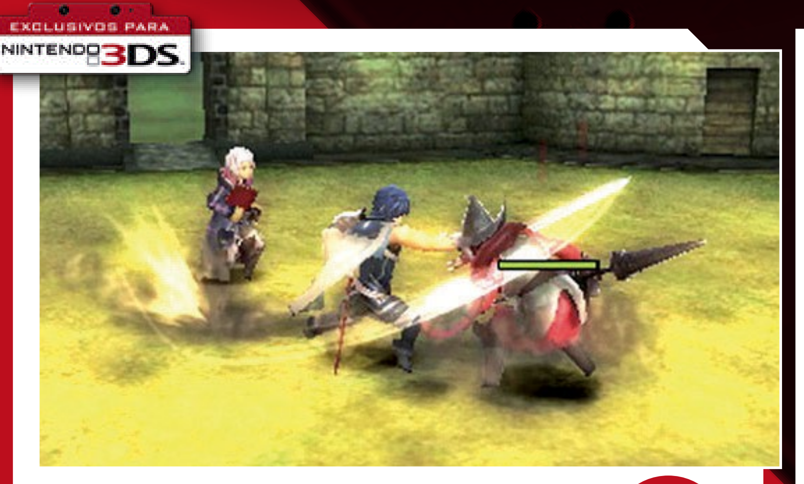


LA PRIMAVERA VIENE LLENA DE GRANDES TÍTULOS PARA 3DS

EMPEZANDO 2013 EN PLENA FORMA

El primer cuatrimestre de 2013 va a ser un festín de juegos para 3DS. Las criaturas de *Monster Hunter 3 Ultimate*, la estrategia de *Fire Emblem Awakenig*, la caza fantasmagórica de *Luigi's Mansion 2*, el pueblo de *Animal Crossing* o las traiciones-alianzas de *Virtue's Last Reward* no darán ni un respiro a la portátil.





FIRE EMBLEM AWAKENING

Nintendo
Abril

LA MÍTICA SAGA DE ROL ESTRATÉGICO hará su debut en las 3DS españolas. En la piel de Krom, príncipe del reino de Isis, deberemos comandar un ejército contra legiones de no muertos o contra un dragón.

EL DESARROLLO SERÁ MUY INTUITIVO, pero también muy profundo. Al elegir la dificultad, podremos decidir si queremos que los aliados caídos puedan resucitar o que los perdamos para siempre. Nos moveremos por un tablero con casillas, desde el que se accederá a los combates, en los que habrá que combinar a dos soldados que generarán vínculos entre sí. Por ejemplo, puede suceder que dos de ellos acaben casándose, lo cual afectará a la jugabilidad. Del mismo modo, podremos crear un avatar para lanzarlo al campo de batalla. Además, será el primer título de 3DS en recibir contenidos adicionales en forma de DLC.

LUIGI'S MANSION 2

Nintendo
Marzo



EL HERMANÍSIMO LUIGI volverá a protagonizar una aventura tras el exitoso *Luigi's Mansion* de GameCube. Armado con una aspiradora y una linterna, el asustadizo fontanero tendrá que succionar a los muchos fantasmas que han invadido varias mansiones. Los puzles serán más numerosos que en el original y gracias al "succionaentes" podremos aspirar también hojas, monedas o papeles de la pared para desvelar secretos y zonas ocultas. Una de las grandes novedades será la inclusión de modos multijugador.





MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Capcom
22 de marzo

3DS SE CONVERTIRÁ EN UN COTO DE CAZA repleto de monstruos. Mezclando acción y rol, este "remake" de *Monster Hunter Tri* (la entrega que salió en Wii en 2010) nos enfrentará a más de 200 misiones nuevas. El sistema de combate será todo un desafío, merced a las diferentes clases de armas (espada con escudo, espada grande, hacha-espada, martillo, ballesta...), la necesidad de afilar las herramientas, el uso de vestimentas adaptadas al clima de cada ecosistema... A todas las criaturas ya vistas en Wii, como Lagiacrus, Rathalos o Ceadeus, se unirán otras nuevas, como Brachydios, Lagombi o Zinogre.

EL COOPERATIVO LOCAL para **cuatro usuarios será el** punto fuerte. Además, el título admitirá el juego cruzado con la versión de Wii U, así como el uso compartido de datos entre ambas versiones.



EXCLUSIVOS PARA NINTENDO 3DS

ANIMAL CROSSING

Nintendo
Primavera

EL TÍTULO MÁS VENDIDO DE 3DS EN JAPÓN llegará a lo largo del segundo trimestre. Este simulador social nos convertirá en el alcalde de un pueblo, donde tendremos que hacer nuestra propia vida comprando casas, haciendo amigos, yendo a trabajar... Como gobernantes del pueblo, habrá que ordenar que se creen casas o tiendas, para que el lugar se llene de vida. Gracias a la conexión a Internet podremos visitar los pueblos de nuestros amigos y, mediante la función StreetPass, conseguiremos nuevos objetos para decorar nuestro mundo.

VIRTUE'S LAST REWARD

Spike Chunsoft
8 de marzo

SIGMA, UN DESPREOCUPADO ESTUDIANTE, se verá de pronto encerrado en un edificio donde Zero III, un misterioso conejo robótico, ha preparado un diabólico juego llamado "Nonary Game: Ambidex Edition". En esta secuela de *999 Hours, Nine Persons, Nine Doors*, habrá otros ocho personajes con los que deberemos interactuar, con la posibilidad de cooperar o traicionarlos. Convendrá no confiar demasiado en ellos... Habrá un brazalete de puntos, que aumentarán o bajarán según las decisiones y nuestra pericia con los puzles: si llega a nueve, podremos escapar del juego; si baja a cero, moriremos. En total, habrá la friolera de 24 finales diferentes, según las decisiones que vayamos tomando, que marcarán el devenir de la historia.

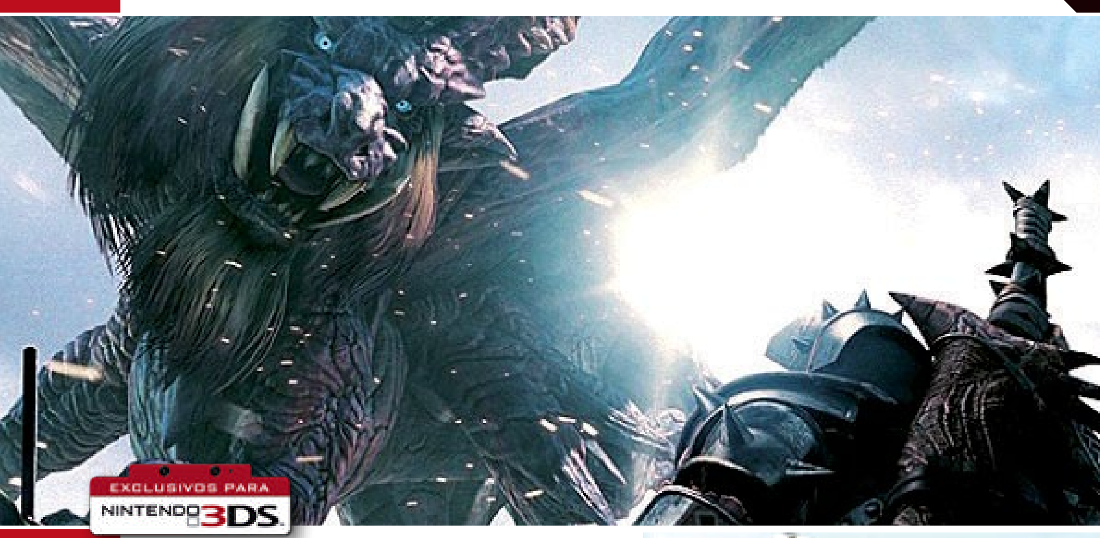


HOT IN JAPAN

UN PORVENIR HALAGÜEÑO

FUROR POR LA PORTÁTIL EN JAPÓN

3DS es la consola más vendida del momento en Japón. Son muchos los juegos que están rompiendo moldes o que llegarán en los próximos meses. La mayoría no están confirmados aún para Occidente, pero dan cuenta de la calidad que empieza a atesorar el catálogo.

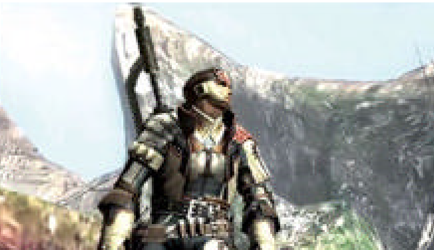


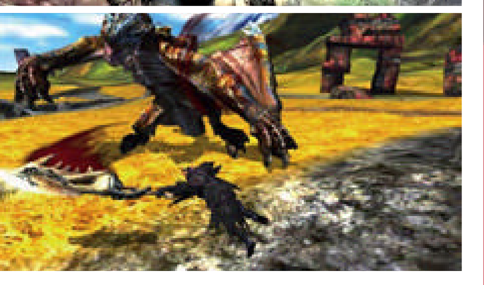


MONSTER HUNTER 4

Capcom
Sin confirmar

LA CUARTA ENTREGA NUMERADA DE LA SAGA DE CACERÍA de Capcom servirá para constatar un hecho: el paso definitivo de la franquicia a consolas de Nintendo, tras la entrega de Wii (*Monster Hunter Tri*) y la compartida por Wii U y 3DS (*Monster Hunter 3 Ultimate*). El juego será totalmente inédito, con extensos ecosistemas y nuevas criaturas gigantescas a las que hacer frente. El control sufrirá ciertos cambios, entre los que destacará la posibilidad de lanzar ataques desde el aire, lo que dará una nueva dimensión a los combates. En ese sentido, una de las nuevas armas será una especie de pértiga con la que podremos brincar y golpear. Tras sufrir un pequeño retraso, el juego llegará a las tiendas japonesas a lo largo del próximo verano.









BRAVELY DEFAULT: FLYING FAIRY

Square Enix
Sin confirmar

ESTE JUEGO DE ROL es el sucesor espiritual de *Final Fantasy: The Four Heroes of Light*. Vivimos la aventura de cuatro personajes en un mundo lleno de disputas fronterizas.

LA EXPLORACIÓN Y LOS DIÁLOGOS le dan la mano a un sistema de combate por turnos en el que tienen una gran importancia las clases. Así, podemos especializar a cada personaje en una serie de trabajos bien diferenciados. Además, el StreetPass sirve para invocar a amigos en las batallas y que luchen a nuestro lado. El colorido apartado visual es otra de las virtudes del título, que ha recibido la excelente nota de 38/40 en la revista japonesa *Famitsu*.

BEYOND THE LABYRINTH

Konami
Sin confirmar

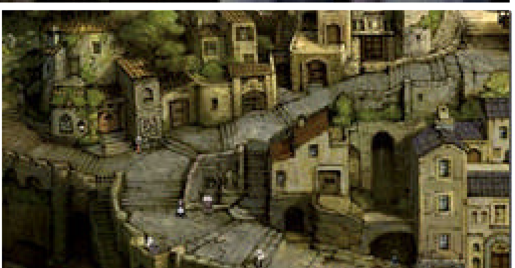
ESTE RPG es una reencarnación portátil del mítico *ICO*, de PlayStation 2. En primera persona, controlamos a un personaje al que no vemos en ningún momento, mientras protegemos a una joven y la ayudamos a escapar de un peligroso e intrincado laberinto. Hay puzles y combates por turnos, en los que resulta necesario estar atentos a un patrón de colores, para realizar ataques elementales y derrotar así a los enemigos.

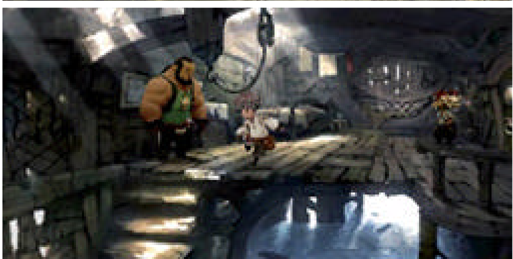












PROJECT X ZONE

Namco Bandai
Verano

LA COLABORACIÓN ENTRE COMPAÑÍAS es poco habitual, y más cuando se trata de grandes gigantes. Sin embargo, Sega, Capcom y Namco Bandai se han puesto de acuerdo para juntar a muchos de sus personajes en este juego de rol estratégico. Con un aspecto visual en 2D, habrá que superar batallas de la mano de personajes tan carismáticos como Ryu, Dante, Jin Kazama, Frank West, Ulala o Megaman. Se espera que llegue a España en verano.





HORA DE AVENTURAS

D3 Publisher
Sin confirmar

ES UNA DE LAS SERIES DE ANIMACIÓN más adoradas de los últimos años, y tanto 3DS como DS van a tener el privilegio de recibir una adaptación, con un argumento tan disparatado como el que vemos en televisión y con la misma banda sonora. Controlaremos al humano Finn y al perro Jake, mientras tratan de recuperar la basura que les ha robado el Rey Hielo. El desarrollo combinará zonas plataformeras en 2D con otras en 3D, mientras descubrimos tesoros y superamos mazmorras.

SUPER SMASH BROS



LA SAGA DE LUCHA MÁS ALOCADA volverá a plantar en el ring a los numerosos personajes de la historia de Nintendo, para que se líen a tortazos. A la cabeza del desarrollo está Masahiro Sakurai, mente pensante de la franquicia desde sus inicios y principal responsable del espectacular *Kid Icarus Uprising*. El número de personajes será similar al de *Brawl*, es decir, más de una treintena. Una de sus grandes características será el juego cruzado con la versión para Wii U.



EXCLUSIVOS PARA NINTENDO 3DS

DRAGON BALL HEROES: ULT. MISSION

Namco Bandai
Sin confirmar

BOLA DE DRAGÓN es una fuente inagotable de inspiración. En *Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission*, la mítica serie se plasmará en forma de juego de cartas para 3DS, con personajes y escenarios extraídos de todo su hilo argumental, incluidas la subserie *Dragon Ball GT* y las diversas OVAs. Habrá más de 800 cartas y más de 200 personajes. Tras usar cada carta, veremos escenas de acción en las que se decidirá la suerte de las batallas.

EX TROOPERS

Capcom
Sin confirmar

ESTE "SPIN OFF" DE *LOST PLANET* presenta un apartado visual basado en el animé. Lo que no cambia es la ambientación: la lucha entre humanos y la raza alienígena de los Akrid, en la nieve del planeta EDN III. El desarrollo es en tercera persona, con los disparos como piedra angular de la jugabilidad, aunque son más automáticos que en los típicos shooters. Por ahora, Capcom no ve claro sacar el juego de Japón, porque habría que rehacer el arte del juego (en el que se incluye mucho texto en japonés).



EXCLUSIVOS PARA NINTENDO 3DS

CODE OF PRINCESS

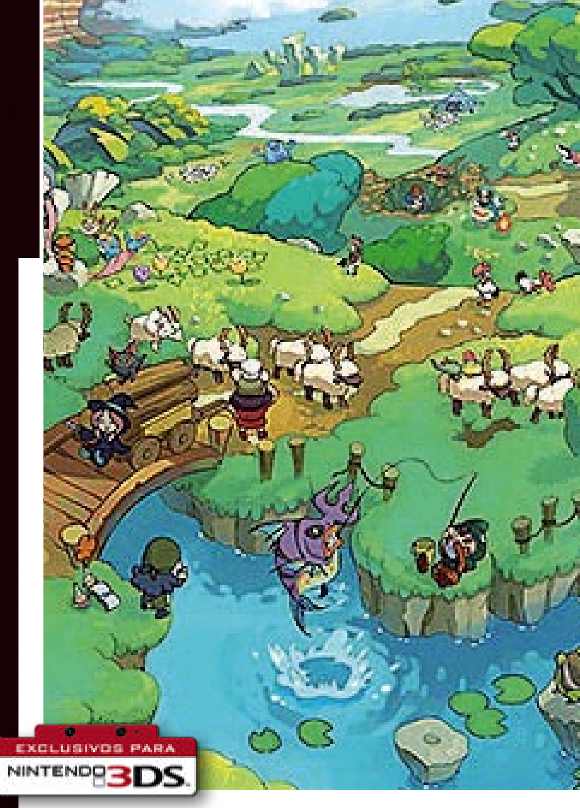


LA ACCIÓN TÍPICA DE LOS BEAT´EM UP se combinará con el rol en esta aventura, con un estilo muy clásico. Con un desarrollo de "scroll" lateral, controlaremos a la princesa Solange mientras arrea mandobles a diestro y siniestro. El toque rolero se plasmará en el sistema de evolución y personalización de los personajes. El multijugador para cuatro usuarios, tanto cooperativo como competitivo, tendrá un peso crucial. Está casi confirmada su llegada a España en formato descargable para la eShop.

UN PORVENIR HALAGÜEÑO

MÁS MATERIAL QUE TRIUNFA EN JAPÓN

Además de los títulos citados, hay otros muchos que ya están triunfando en Japón o que lo van a hacer a no mucho tardar. El rol y los puzles se están consagrando como géneros estrella en 3DS, con ambientaciones de todas las formas y colores.



EXCLUSIVOS PARA NINTENDO 3DS

FANTASY LIFE

Level 5
Sin confirmar

EL ROL Y LA SIMULACIÓN SOCIAL se combinan a la perfección en este juego, que toma elementos de *Animal Crossing* y de *Final Fantasy* (sin ir más lejos, su ilustrador y el compositor son Yoshitaka Amano y Nobuo Uematsu respectivamente, que ya trabajaron en la legendaria saga de Square Enix). Hay exploración y combates, con la peculiar característica de que podemos editar la apariencia de nuestro personaje desde cero y, sobre todo, elegir su profesión entre una veintena, lo que afecta a las misiones y la jugabilidad. Podemos ser carteros, soldados, pescadores, herreros, carpinteros, cocineros... El cooperativo para cuatro jugadores es uno de los puntos fuertes.



EXCLUSIVOS PARA NINTENDO 3DS

PROFESOR LAYTON VS ACE ATTORNEY

Level 5
Sin confirmar

DOS DE LOS PERSONAJES MÁS FAMOSOS DEL UNIVERSO DS cruzan sus destinos en este "crossover". El profesor Layton y el abogado Phoenix Wright viajan hasta Labyrinth City, una urbe medieval cuyos ciudadanos temen a las brujas y donde un villano llamado "el Cuentacuentos" está causando el caos. El juego combina el desarrollo habitual de las dos sagas: por un lado, con Layton debemos conversar y encontrar pistas para resolver los numerosos puzles; por otro, con Phoenix Wright hay que encontrar pistas para contradecir las coartadas de los testigos a los que nos enfrentamos en los juicios de la caza de brujas.





TIME TRAVELERS

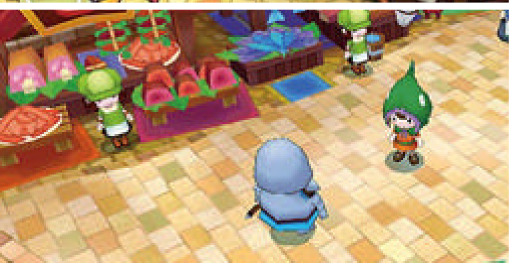
Level 5
Sin confirmar

ESTA AVENTURA CONVERSACIONAL nos presenta a Mikoto Shinmichi, una joven estudiante, y Skeleton, un terrorista. Dos personajes con el poder de predecir el futuro y cambiar los acontecimientos. Así, podemos viajar en el tiempo después de que en Tokio se haya producido una catástrofe. El desarrollo es como una película interactiva, con una historia presentada desde varios puntos de vista y cinemáticas que se resuelven mediante QTE.









INAZUMA ELEVEN 3



EL *INAZUMA ELEVEN 3* DE NINTENDO DS tendrá una versión para su sucesora portátil. Aunque se tratará del mismo juego, se incorporará un espectacular efecto 3D a los partidos. Al igual que sucedió con el juego original, habrá dos versiones del mismo, llamadas *Spark* y *Bomber*. Cada una de ellas tendrá prestaciones únicas, desde los jugadores disponibles hasta matices relevantes en el argumento. Os haréis con los dos, ¿no?





NARUTO SD: POWERFUL SHIPPUDEN



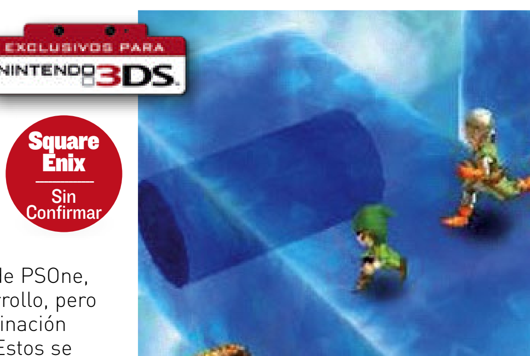
EL FAMOSO MANGA SE VOLVERÁ A ADAPTAR A 3DS con una aventura de acción de desarrollo lateral. Habrá un modo Historia y un modo Batalla, en los que podremos controlar a Naruto Uzumaki y Rock Lee, así como invocar a numerosos personajes. Habrá un sistema de progresión mediante puntos de experiencia, pero lo más llamativo será el desenfadado apartado visual, con personajes cabezudos. A España llegará el próximo 8 de marzo.

DRAGON QUEST VII

EXCLUSIVOS PARA NINTENDO 3DS

Square Enix
Sin Confirmar

NINTENDO DS RECIBIÓ NUMEROSOS "REMAKES" de entregas de *Dragon Quest* que nunca vieron la luz en España. 3DS ha retomado esa costumbre, con esta versión remodelada del original de PSOne, que mantiene el argumento y el desarrollo, pero con un lavado de cara total a su combinación de exploración, diálogos y combates. Estos se desarrollan por turnos, pero, como novedad, no hay encuentros aleatorios, sino que podemos ver a los enemigos en el mapamundi y esquivarlos.





PROFESOR LAYTON 6



EN ESPAÑA SOLEMOS IR BASTANTE RETRASADOS a la hora de publicarse los títulos del *Profesor Layton*, pero, por suerte, siempre acaban llegando. Tras la reciente publicación de *La Máscara de los Prodigios*, la sexta entrega, que cerrará la segunda trilogía de juegos de la saga, nos volverá a poner en la piel del astuto profesor y de sus ayudantes. Esta vez se enfrentarán al misterio de una chica congelada en el interior de una especie de urna. Los puzles volverán a hacer que nos rompamos la cabeza.

KAIO: KING OF PIRATES



TRAS SU MARCHA DE CAPCOM, Keiji Inafune, responsable de sagas como *Megaman* o *Dead Rising*, decidió fundar un nuevo estudio, Intercept. Así, en este debut en forma de acción rolera viviremos las aventuras de un grupo de piratas de lo más "animal". El protagonista será un pingüino, mientras que los otros personajes serán águilas, dragones, serpientes, leones, ranas... Las cinemáticas, con diálogos hablados, tendrán una gran calidad visual.

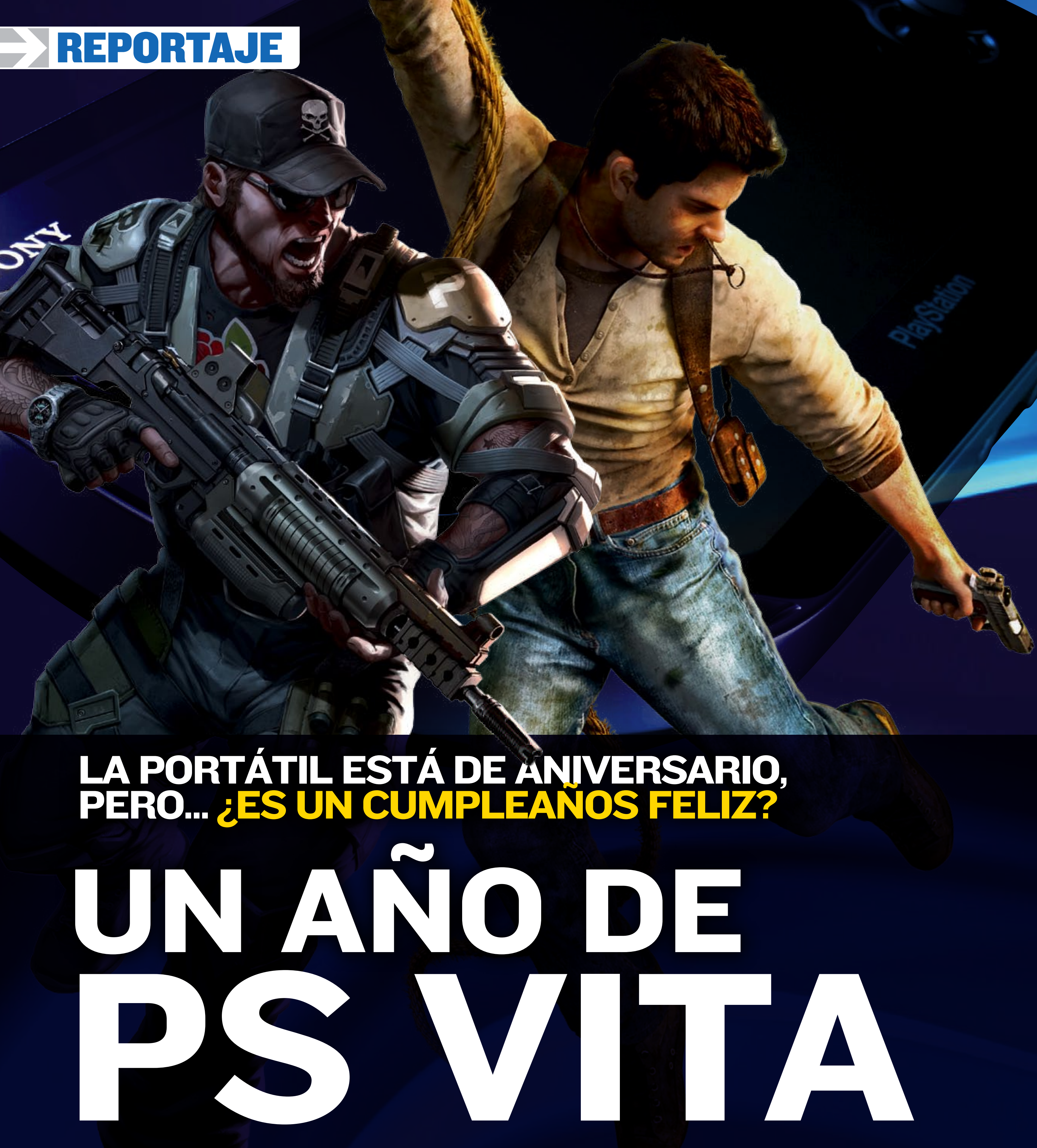




ACE ATTORNEY 5



EL ABOGADO PHOENIX WRIGHT volverá a protagonizar un juego en solitario, al margen de su "crossover" con Layton. Como es costumbre, habrá que buscar diversas pistas de cara a tener argumentos con los que derribar las coartadas de los testigos que intervendrán en los distintos juicios de que constará la aventura. Esta vez habrá una misteriosa chica vestida de amarillo que tendrá un importante papel en el juego. Capcom ya ha confirmado su intención de traer el título a territorio europeo.



LA PORTÁTIL ESTÁ DE ANIVERSARIO, PERO... ¿ES UN CUMPLEAÑOS FELIZ?

UN AÑO DE PS VITA

El 22 de febrero de 2012 salió a la venta en España PS Vita, la consola portátil más avanzada del mercado. Este mes cumple un año de "Vita" y hacemos balance de lo que ha sido, lo que es y lo que será. ¿Remontará el vuelo?



BALANCE DE 12 MESES

La consola nació con uno de los catálogos de lanzamiento más extensos que se recuerdan en una portátil (25 juegos), pero el goteo de títulos ha ido menguando con los meses.

→LOS INICIOS DE LA CONSOLA FUERON PROMETEDORES gracias a juegos bastante potentes, como *Uncharted: el abismo de oro*, *Motorstorm RC*, *Lumines Electronic Symphony*, *Rayman Origins* o *Wipeout 2048*. *Uncharted* casi llega al millón de unidades vendidas, pero la consola no ha logrado buenas cifras de ventas.

→TRAS ATRAVESAR UNOS MESES DE SEQUÍA, se han añadido algunos títulos indispensables, como *Assassin´s Creed III: Liberation*, *Mortal Kombat* o *Gravity Rush*. Pero junto a ellos también hemos sido testigos de algún que otro fiasco total, como el flojísimo *Call of Duty Black Ops: Declassified* o *Resistance: Burning Skies*.

→LOS PORTS DE JUEGOS DE PS3 o la posibilidad de descargar juegos clásicos de PSOne le han dado un pequeño impulso a un catálogo bastante reducido. Si las versiones de juegos de PS3 como *FIFA 13*, *Need for Speed: Most Wanted* o *Metal Gear Solid HD* (por poner algunos ejemplos) fuese el complemento a una consola repleta de exclusividades que justifiquen su compra, no habría problema, pero los usuarios notan que apenas cuentan con juegos para "vacilar" a sus colegas que no tienen PS Vita.



ASSASSIN´S CREED III: LIBERATION puede no ser una obra maestra, pero es un exclusivo de Vita capaz de vender consolas.



GRAVITY RUSH es uno de los pocos ejemplos de juego absolutamente original para Vita que justifica la compra de la portátil. Y eso es muy poco.



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO demostró que PS Vita es la consola portátil con más potencia gráfica creada hasta la fecha.

Se cumple un año de la salida de PS Vita y la verdad es que ha sido un año duro. La situación de crisis que vivimos no es el mejor momento para lanzar una nueva consola, pero hay muchos más motivos tras sus malas cifras de ventas. Los datos oficiales de Sony, que se empeña en unificar las ventas de sus dos portátiles, son que esperan vender 7 millones de unidades en este año fiscal. Y... ¿por qué no nos dan datos de ambas consolas por separado? Pues sencillamente porque los datos de PSP son mejores, y eso es algo complicado de justificar. Cierto que es mucho más barata y que tiene un catálogo más amplio (ambos hechos son obvios), pero ese problema se repite cada vez que se lanza una nueva consola al mercado.

EL POTENCIAL TÉCNICO DE VITA NO SE HA VISTO ACOMPAÑADO DE UN CATÁLOGO A SU ALTURA

→SONY SE HA VOLCADO A TOPE CON LA PORTÁTIL durante su primer año de vida. Sabiendo como saben que la consola es algo cara (más aún para los tiempos que corren) y sin poder abaratar su precio debido a que los costes de producción aún son muy altos, han tratado de darle motivos a los usuarios para hacerse con una Vita. El cross-buy es una buena muestra de ello: compras un juego para PS3 y recibes gratis la versión del mismo juego en PS Vita (en algunos casos funciona también al revés, aunque no siempre). Se trata de una idea interesante, como la inclusión de PlayStation Plus en la portátil, gracias a lo cual podemos disfrutar de montones de juegos gratis pagando la cuota de 49,99 € al año, como el propio *Uncharted* o *Gravity Rush*, dos de las gran-

TODO UN UNIVERSO DE **PAPEL** EN TUS MANOS

TEARAWAY

- **AVENTURA**
- **OTOÑO**

LOS CREADORES DE LITTLE BIG PLANET preparan nuevo juego, y nosotros ya lo hemos probado. Se desarrollará en un mundo hecho de papel, con un diseño artístico espectacular. Acompañaremos a Iota en su viaje para entregarnos un mensaje... ¡a nosotros! Según aseguran en Media Molecule, será distinto para cada jugador.

APROVECHARÁ EL CONTROL DE VITA AL MÁXIMO. Usaremos el panel trasero para rasgar el escenario de juego con nuestros propios dedos y atacar a ciertos enemigos o resolver puzles, por ejemplo. También hará uso del micrófono, el giroscopio, la táctil... Los principales enemigos serán los Wendigos, unas criaturas de leyenda a las que deberemos engañar para hacerles caer en distintas trampas.



IOTA RECORRERÁ un largo viaje para entregarnos un mensaje. Los niveles serán pequeñas áreas abiertas para explorar.

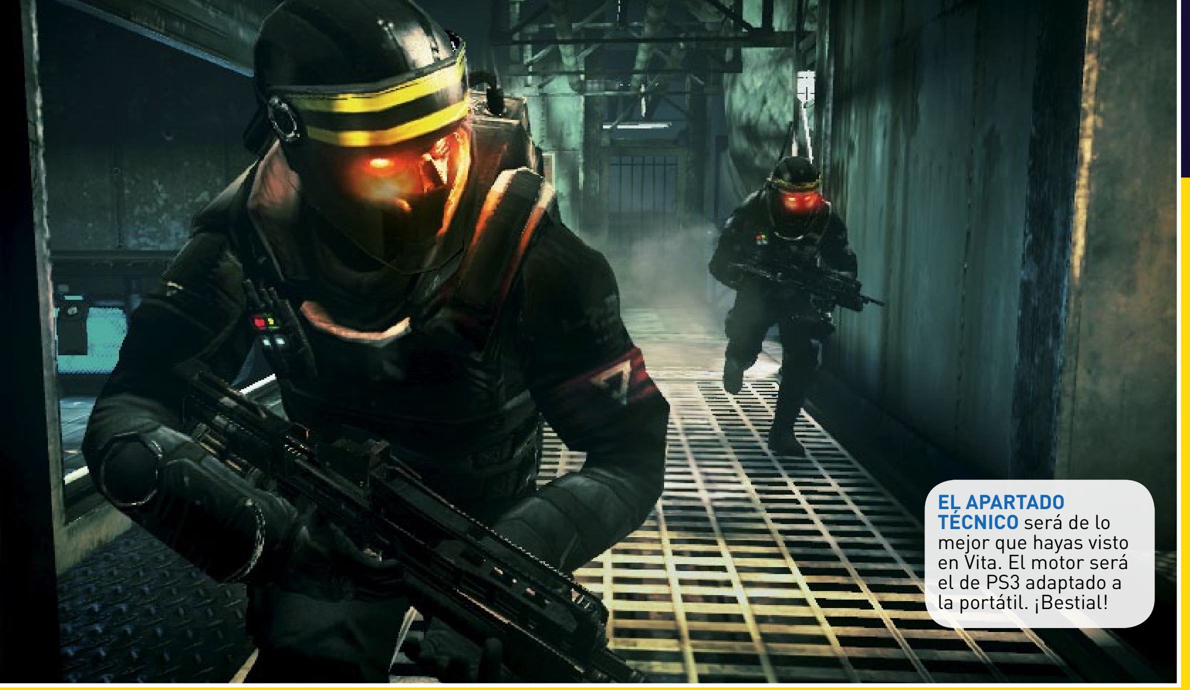


LAS TABLETS Y LOS SMARTPHONES SE HAN COMIDO BUENA PARTE DEL PASTEL PORTÁTIL

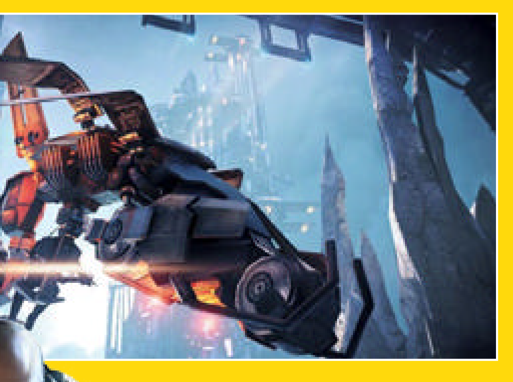
des joyas de su catálogo. Además, para festejar el cumpleaños, han rebajado muchos de sus títulos un 50% durante dos semanas, todo un ofertón. Y entonces, ¿por qué no terminan de dispararse las ventas? A nuestro modo de ver por dos motivos principales: catálogo y competencia.

→LA PROLIFERACIÓN DE SMARTPHONES Y TABLETS le ha hecho mucho daño a las consolas portátiles, en especial a PS Vita. Los móviles ofrecen cientos de juegos a un precio barato y con un concepto simple (o "casual" si lo preferís). Mientras, PS Vita no es otra cosa que la experiencia que podemos vivir con PS3 hecha portátil, con sus dos sticks, botones y además controles táctiles, giroscopio, etc. Pero, ¿es eso lo que quiere el usuario, o prefiere jugar en su móvil o tablet a juegos facilones y reservarse las superproducciones para su consola de sobremesa?

Por otro lado está la escasez de grandes juegos que justifiquen la compra de la consola. Un *Metal Gear*, un *Monster Hunter* o un *Final Fantasy* (por poner algunos



EL APARTADO TÉCNICO será de lo mejor que hayas visto en Vita. El motor será el de PS3 adaptado a la portátil. ¡Bestial!





¿HELGAST O ISA? DA IGUAL, SOLO ME IMPORTA **LA PASTA**

KILLZONE MERCENARY

■ **SHOOT´EM UP** ■ **SEPTIEMBRE**

OLVIDAOS DE BANDERAS o de luchar por lo que es justo: aquí sólo cuenta el dinero. Arren Danner, el protagonista, será un soldado de fortuna que luchará por el vil metal apoyando a la ISA o a los Helgast.

GRÁFICAMENTE SERÁ BRUTAL, el mejor shooter que hayáis visto en una portátil. El control con los dos sticks será una delicia y los momentos táctiles (en las nuevas ejecuciones cuerpo a cuerpo) ralentizarán la acción para que nos dé tiempo a volver a los botones. El dinero que hagamos en la campaña y el multijugador nos servirá para comprar nuevo equipo, formando un arsenal bestial. ¿Listos para poner vuestras habilidades al servicio del mejor postor?

ejemplos) exclusivo para la portátil le daría un buen empujón, seguro. La presencia de títulos con una pinta tan alucinante como *Killzone Mercenary* o *Tearaway*, que acompañan estas líneas, no oculta que hay muy pocos juegos anunciados para el presente año, y esto también tiene que cambiar.

➔ PS VITA TIENE TODOS LOS REQUISITOS PARA EL ÉXITO, eso es indudable, con una capacidad técnica y posibilidades de control que hasta la fecha nadie ha igualado en una portátil. Pero pese a

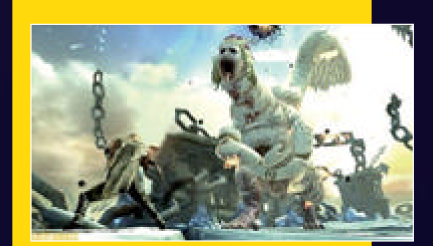
■ 2013 SERÁ UN AÑO DECISIVO EN EL FUTURO DE VITA, AUNQUE CUENTA CON TODO PARA TENER ÉXITO ■

sus excelentes condiciones, este va a ser un año crucial en el futuro de la consola. Motivos para tener esperanza no nos faltan: la aparición de PlayStation Mobile (que esperamos que siga creciendo), la llegada de grandes juegos, una posible rebaja... El apoyo de Sony a su portátil es importante, pero no suficiente. Hace falta que entren también las third parties para que termine triunfando. Nosotros estamos deseando que lo haga, y esperamos que PS4 no sea el único gran anuncio que nos guarde Sony este 2013.

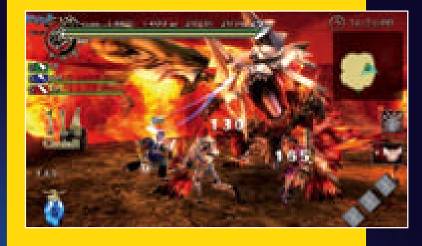
NUEVO **"ALIMENTO"** PARA LA PORTÁTIL

MÁS JUEGOS QUE VIENEN EN 2013

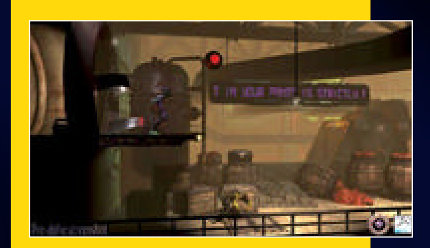
Además de estos dos juegazos que os comentamos, ya hay anunciados para este año algunos títulos muy prometedores. Vita necesita un vende consolas, ¿será alguno de estos?



SOUL SACRIFICE: bajo la firma de Keiji Inafune (*Megaman, Resident Evil*) también tendrá cooperativo para 4 jugadores. Liberaremos o absorberemos las almas de los enemigos derrotados, lo que cambiará al personaje y la aventura.



RAGNAROK ODDYSEY estará basado en el universo *Ragnarok online*. Formaremos equipo junto a 3 amigos para acabar con temibles gigantes. Sus creadores son los mismos de joyas RPG como *Lunar* o *Grandia*. Calidad asegurada.



JUEGOS DESCARGABLES de calidad, como *Oddworld: Abe´s Oddysee New N´ Tasty!*, un remake en 3D y con nuevos niveles del clásico de PSOne, el simpático *Guacamelee!*, *Retro City Rampage, Invizimals: desafíos ocultos*...





JUGAMOS A OMERTÁ: CITY OF GANGSTERS

EL IMPERIO DE LA MAFIA

■ PC-Xbox 360 ■ Febrero
■ FX/ Haemimont

Para triunfar en el hampa no solo hay que carecer de escrúpulos. También es importante tener una cabeza "amueblada" para la estrategia y unos esbirros dispuestos a cualquier cosa. Así ocurría en Atlantic City en 1920.

OMERTÁ

Este término italiano se utiliza para designar el código de silencio entre los criminales. Es de origen siciliano, y establece que cada uno debe resolver sus problemas por sí mismo, sin acudir a las autoridades aunque haya sido víctima de un crimen. Deriva de las palabras "hombredad" y "humildad".

ATLANTIC CITY 1920

En la década de los veinte, emigrar a América era una gran oportunidad para un delincuente italiano de poca monta.

Ambientado durante los años veinte, antes de la Gran Depresión, *Omertá* nos pone en la piel de uno de los **quince matones disponibles** que acaba de desembarcar en Estados Unidos, la tierra de las oportunidades. Cada uno de ellos tiene una historia detrás y una forma de comportarse que queda determinada por una serie de preguntas que tenemos que contestar al inicio del juego. El escenario será **Atlantic City,** la ciudad que se convirtió en una de las capitales mafiosas de la costa Este, en particular por la ley seca (la prohibición de alcohol impuesta por el gobierno de los EE.UU.).

➔EL UNIVERSO MAFIOSO ESTÁ DE MODA. Este ambiente es exactamente el mismo que se puede ver en la galardonada **Boardwalk Empire**, una serie de HBO (responsables de The Wire, Hermanos de sangre y Juego de Tronos) protagonizada por Steve Buscemi. Además de esta producción para la televisión, acaba de estrenarse en el cine **Gangster Squad** (Brigada de Élite), una cinta en la que vemos la lucha contra el crimen organizado desde la perspectiva de los agentes de la ley.

El vestuario, la forma de hablar de los mafiosos y, por supuesto, las armas (entre las que se cuenta la legendaria ametralladora **Thompson "Chicago Typewriter"**) se han recreado en el juego con un nivel de detalle enfermizo.

EN ESTA ÉPOCA LA CIUDAD DE ATLANTIC CITY ERA UN HERVIDERO DE GANGSTERS



BOARDWALK EMPIRE es una serie de HBO galardonada en repetidas ocasiones, que refleja la vida de los mafiosos en Atlantic City, durante la ley seca.

GANGSTER SQUAD (interpretada por Sean Penn y Ryan Gosling) capta la violencia de aquellos años, y el duro trabajo de los agentes de la ley para detenerlos.

ATLANTIC CITY aparece reflejada en el juego con todo lujo de detalle. Podéis ver todos los barrios y edificios emblemáticos que conocemos por las películas.

NEGOCIOS

Primero se consigue el dinero, después el poder y, finalmente, el respeto.

Para hacernos con el control de Atlantic City tenemos que gestionar nuestros recursos, legales e ilegales. En total, *Omertá* cuenta con **26 tipos de negocio**, desde un almacén oculto a un hotel o una casa de empeños, que nos ayudarán a prosperar. Mientras que los "trapicheos" clandestinos nos dan ganancias, **las empresas legales nos permiten blanquear dinero,** que podemos invertir en propiedades inmobiliarias. Incluso hay locales, como la pizzería, que sólo sirven para mejorar nuestra reputación.

→TAMBIÉN DEBEMOS CUIDAR OTROS "ACTIVOS", como los matones que se van uniendo a nuestra banda. Todos ellos **están definidos por una serie de parámetros que los hacen únicos,** como si se tratase de un juego de rol, y pueden mejorar sus habilidades y equipo a medida que ganamos experiencia.

El **modo historia está estructurado en 16 misiones**, pero tenemos libertad para realizar todo tipo de tareas secundarias o simplemente dedicarnos a explorar la ciudad. También podemos sumergirnos en un **modo online para dos jugadores**, con cuatro escenarios cooperativos y cuatro enfrentamientos "cara a cara".





COMBATES

Cuando la negociación no basta, hay que dejar que hablen las armas.

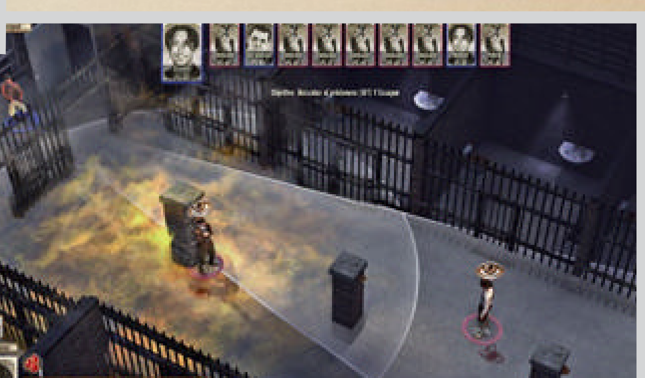


Los enfrentamientos se libran **desde una perspectiva diferente, más cercana,** que nos recuerda a juegos clásicos como *UFO*, *X-Com* o *Jagged Alliance*. Entonces el desarrollo cambia ligeramente; **nuestros hombres se mueven por turnos, y los ataques dependen del arma y nuestra posición en el escenario**.

De nuevo nos encontramos con algunos aspectos de rol, que enriquecen el planteamiento de *Omertá*. **Cada personaje actúa dependiendo de su iniciativa y siguiendo un orden estricto.** Los porcentajes de acierto dependen de modificadores como la distancia y la cobertura...

→NOS ESPERAN MÁS DE CIEN ENFRENTAMIENTOS en escenarios muy variados (interiores y exteriores) con condiciones climatológicas variables y a distintas horas del día.





LOS DESARROLLADORES: HAEMIMONT

Con más de 50 empleados y un motor gráfico propio, es uno de los equipos de programación más prometedores de Europa del Este.

Este estudio búlgaro comenzó su andadura con *Tzar: The Burden of the Crown*, un juego de estrategia en tiempo real que llegó al mercado en el 2000 y sorprendió a propios y extraños por su cuidada factura y un intenso modo online (con editor de niveles) para ocho jugadores. A partir de entonces se han movido cómodamente en el género, alternando lanzamientos de táctica militar (con distintas ambientaciones históricas) y juegos de construcción y gestión.

➔ OMERTÁ ES LA CIMA DE SU TRAYECTORIA, ya que aúna todo lo aprendido en estos juegos de gestión con una ambientación innovadora y un sistema de combate por turnos que incorpora aspectos de rol. Además, *City of Gangsters* corre sobre un motor propio (la misma versión que vimos en *Tropico 4*) que permite unos escenarios detallados en perspectivas lejanas. Estas son las otras sagas de Haemimont:



FIRST TEMPLAR

Este título para PC y Xbox 360 apareció en 2011 y fue su primer intento en el terreno de las aventuras, nacidas a la sombra de *Assassin´s Creed*.

Narraba la búsqueda del Santo Grial por parte de unos caballeros templarios, y contaba con modo cooperativo para dos jugadores. Pese a sus carencias técnicas, *First Templar* tenía grandes momentos.

IMPERIVM

La saga ya ha alcanzado nueve entregas, divididas en dos sagas: conquista en tiempo real y la saga Civitas, que está basada en el control de recursos, construcción y satisfacción de nuestros ciudadanos.

Cada entrega recupera alguna de las campañas más importantes de Roma, como la guerra de las Galias, la conquista de Hispania, Numancia, Augusto en el Nilo o Germania.



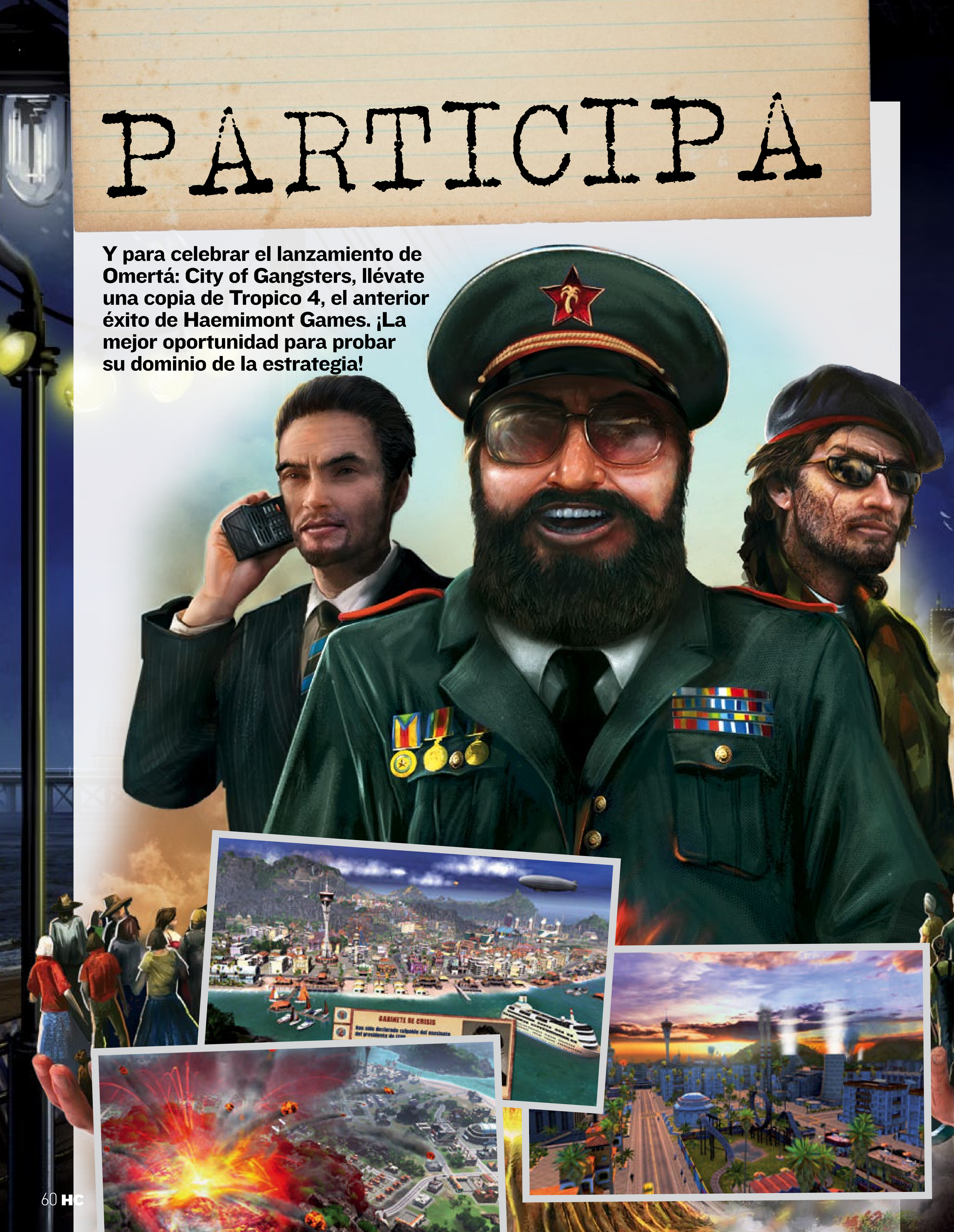
TROPICO

Después de cuatro entregas, la saga *Tropico* es una de las franquicias de estrategia más populares de PC y Xbox 360. Tiene un estilo muy particular, que combina la gestión de recursos en una república bananera, con sentido del humor y algunos elementos como catástrofes naturales.

Las primeras entregas fueron desarrolladas por PopTop Software, aunque Haemimont se hizo cargo de la franquicia desde *Tropico 3*, y elevó considerablemente el nivel técnico y jugable.

PARTICIPA

Y para celebrar el lanzamiento de Omertá: City of Gangsters, llévate una copia de Tropico 4, el anterior éxito de Haemimont Games. ¡La mejor oportunidad para probar su dominio de la estrategia!

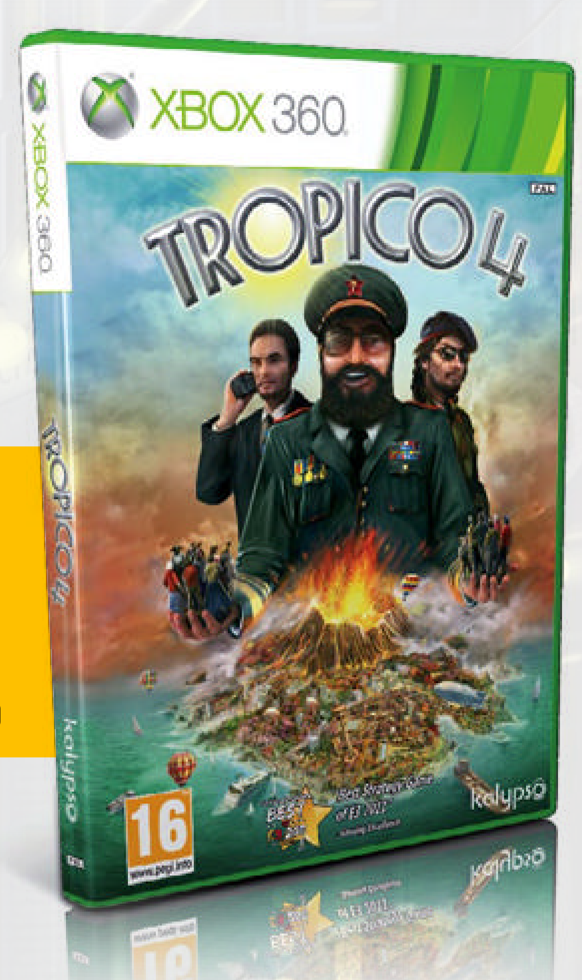


Consigue uno de los 200 juegos que regalamos. ¡Es muy fácil!



100
TROPICO 4
PARA PC

100
TROPICO 4
PARA XBOX 360



➔ CÓMO CONSEGUIRLO

Envía un SMS al número 27363, poniendo HC259TROPICOPC o HC259 TROPICOXB (espacio) + datos personales y descárgate nuestro fondo de pantalla. Hazlo y podrás ganar una de las versiones del juego.

Ejemplo:

HC259TROPICOPC Alberto Pérez C/Torrejón 1 28035 Madrid

Coste SMS: 1,45€ IVA incl.
Axel Springer España.
tel 902 11 13 15.
www.axelspringer.es



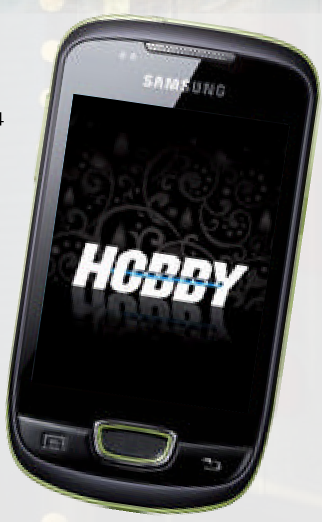


➔ Bases

Si eres menor de edad, necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

1.- De entre los que descarguéis el fondo se elegirán por sorteo los 200 ganadores, que recibirán la versión de Tropico 4 que hayan elegido.
2.- Plazos de participación: del 22 de febrero al 22 de marzo de 2013.
3.- Válido para Vodafone, Movistar, y Orange.
4.- Premios no canjeables por dinero.
5.- Habrá un período de 3 meses para reclamar los premios que nos sean devueltos. Pasado el plazo, entenderemos que el ganador rechaza el premio y no tendrá derecho a solicitarlo.
6.- No se admitirán reclamaciones por pérdida por parte de Correos.
7.- Válido en España.
8.- Participar implica la aceptación de las bases.
9.- Cualquier supuesto no especificado será resuelto por los organizadores.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales



¡Descárgate este fondo y entra en el sorteo!

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

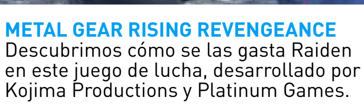
▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 64

CRYSIS 3 Analizamos en exclusiva este "shooter", que puede presumir de un apartado técnico a años luz de lo acostumbrado en esta generación. ¿Serán así los juegos del futuro?





PÁGINA 70

METAL GEAR RISING REVENGEANCE Descubrimos cómo se las gasta Raiden en este juego de lucha, desarrollado por Kojima Productions y Platinum Games.



PÁGINA 74

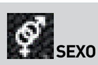
DEAD SPACE 3 Puede que nuestras armas sean más poderosas, y que Isaac Clarke tenga un compañero... pero seguiremos pasando miedo.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

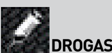




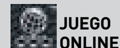










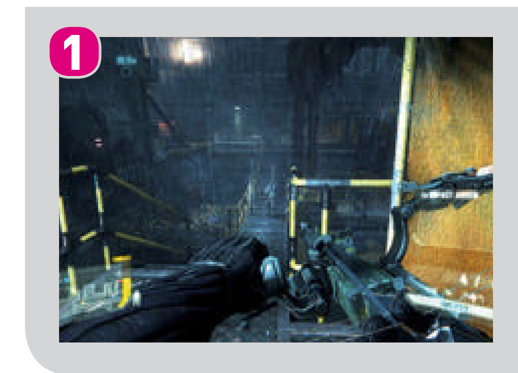


EXCLUSIVA HOBBY

16 ■ Shoot' em up ■ Electronic Arts ■ 1 a 16 (PC) 1 a 12 (consola) ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Cuando la presa se convierte en el depredador

CRYSIS 3



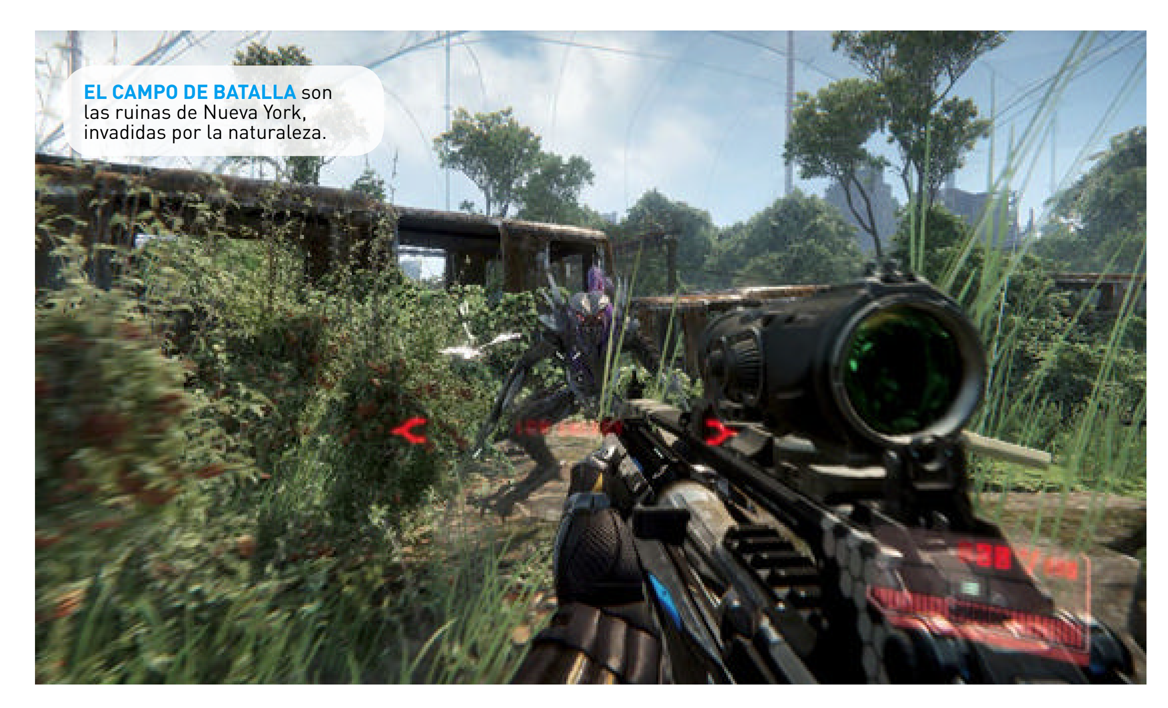
La cima de la carrera armamentística es un nanotraje (nada que ver con Gandía Shore) capaz de convertir a un soldado en una máquina de exterminar aliens.

■ **LA TECNOLOGÍA SERÁ UNA PIEZA FUNDAMENTAL** en las guerras del futuro. En *Crysis 3,* Prophet (el protagonista del primer juego) se enfunda un nanotraje que le otorga fuerza y resistencia sobrehumanas. Se trata de una sofisticada armadura que además tiene la capacidad de generar escudos y volverse invisible durante un tiempo limitado (presionando los gatillos L y R). Así, nuestro papel en el campo de batalla pasa de ser el de un simple soldado a un cazador, que acecha a sus enemigos, sembrando el desconcierto entre dos facciones enfrentadas: la corporación Cell y los invasores Ceph.

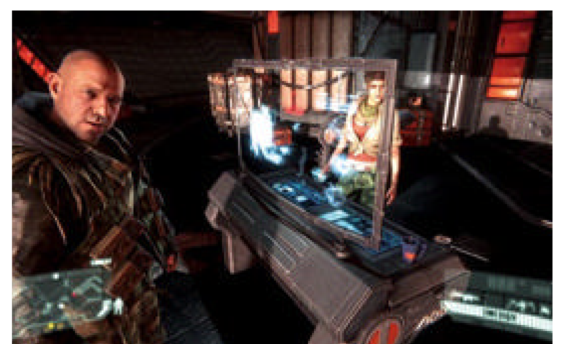
El argumento y los escenarios retoman muchos aspectos de *Crysis 2,* casi como si se tratase de un "remake". Los siete niveles del modo campaña (que nos proporcionan entre cinco y ocho horas de juego) están ambientados en la ciudad de Nueva York, destruida por los alienígenas y convertida en una jungla. Incluso se repiten algunas situaciones como el tsunami que barre el escenario o la incursión en instalaciones enemigas.

En general, todos los escenarios tienen un diseño abierto, que nos permite afrontar el combate desde distintas perspectivas; infiltración, enfrentamientos "cara a cara" aprovechando

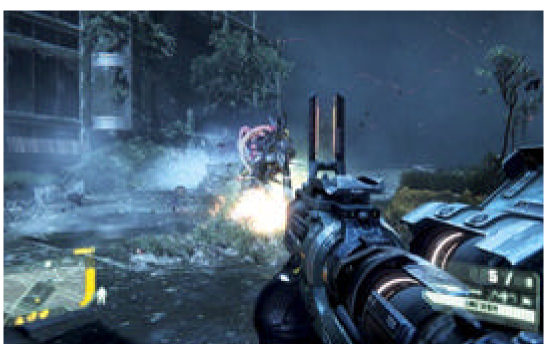




EL CAMPO DE BATALLA son las ruinas de Nueva York, invadidas por la naturaleza.



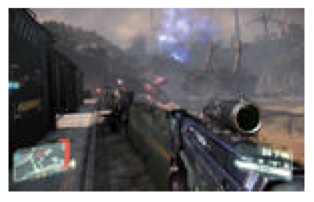
EL ARGUMENTO recupera muchos elementos de *Crysis 2*. Por momentos parece un "remake" más que una secuela.



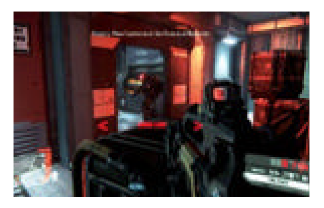
PARA INFILTRARNOS, podemos ver el nivel de alerta de los centinelas enemigos y su localización en el mapa.

La nueva Nueva York

En el juego anterior vimos cómo quedaría la Gran Manzana justo después de una invasión alienígena. Sin embargo, *Crysis 3* nos muestra la ciudad mucho tiempo después, cuando la naturaleza ha recuperado parte del terreno. Es un mundo equilibrado entre lo que hemos visto en las dos primeras entregas:

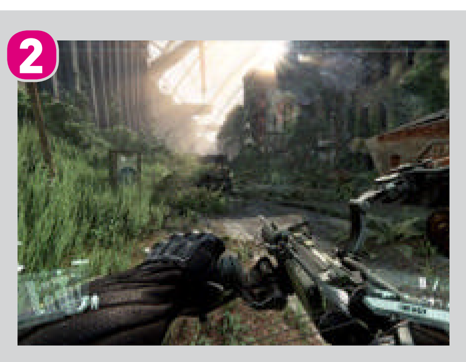


LA CIUDAD ESTÁ DESTRUIDA y ha empezado a crecer vegetación. También nos encontramos animales salvajes.

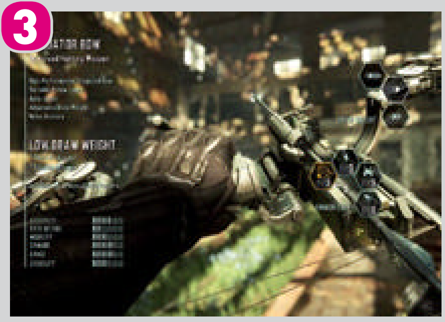


LAS INSTALACIONES de Cell y de los alienígenas tienen un estilo sofisticado, que contrasta con los exteriores "naturales".

2



3



CUENTA CON MI ARCO

El arma más efectiva es un sofisticado arco de poleas:

1. AL COMENZAR EL JUEGO Psycho nos entrega este arma de proyectiles, con munición limitada.

2. NO DELATA nuestra posición y es silencioso.

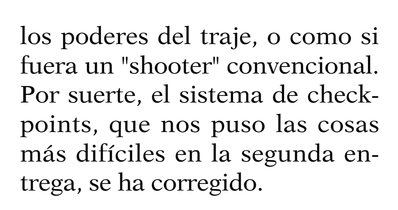
3. LO MODIFICAMOS con puntas de flecha y más tensión en la cuerda.



los poderes del traje, o como si fuera un "shooter" convencional. Por suerte, el sistema de checkpoints, que nos puso las cosas más difíciles en la segunda entrega, se ha corregido.

→ PROPHET TIENE UN ARMA DESEQUILIBRANTE: un arco de poleas. En principio cuesta acostumbrarse a su uso, pero el hecho de que no delate nuestra posición, y de que cuente con cabezas intercambiables (puntas perforantes, explosivas, pulso electromagnético...) lo convierte en nuestro mejor aliado. La munición es limitada, pero podemos recoger las flechas de los enemigos caídos.

Si preferimos utilizar armas de fuego, podemos modificarlas en tiempo real con miras telescópicas, cargadores o accesorios para el cañón. Y si nos decantamos por la tecnología Ceph, compensaremos la escasez de munición con la ▸▸

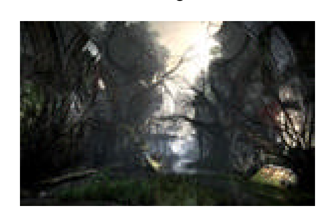


Prophet

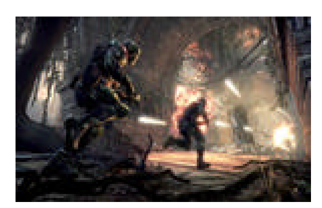
EL PROTAGONISTA DEL PRIMER JUEGO, veterano de las fuerzas especiales, vuelve a enfundarse el nanotraje para salvar el Mundo... o morir en el intento. Ahora va armado con un arco de poleas.

Multijugador para cazadores

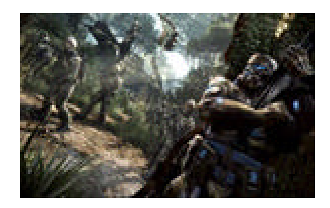
Además de los modos clásicos, *Crysis 3* incorpora mecánicas especiales de juego, basadas en el uso del nanotraje y el arco, contra un grupo más numeroso de agentes Cell.



LOS ESCENARIOS están sacados del modo campaña. 12 niveles que se adaptan a partidas, para un máximo de 16 jugadores.



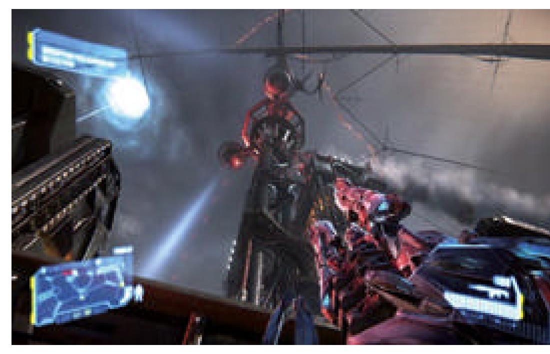
PODEMOS JUGAR LOS MODOS TRADICIONALES en que todos los jugadores van equipados con un nanotraje.



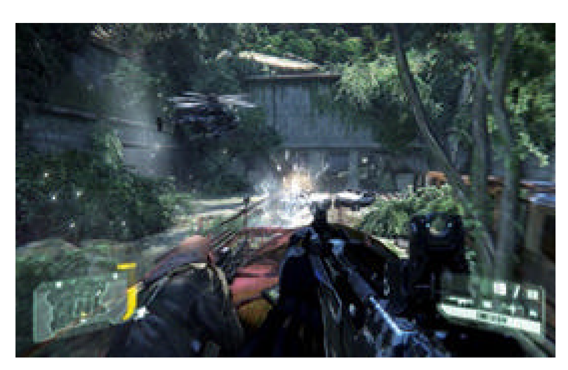
LOS MODOS ASIMÉTRICOS y el uso de vehículos Ceph le añaden personalidad al modo multijugador de *Crysis 3*.



MEJORAMOS LAS ARMAS en tiempo real, con miras o empuñaduras, que conservamos durante la campaña.



LAS DOS FACCIONES ENEMIGAS, Cell y Ceph, están enfrentadas entre sí, y se comportan de forma diferente.



EL ARSENAL de los humanos está inspirado en armas reales, con pequeñas modificaciones para "estilizarlas".



HAY MISIONES SECUNDARIAS que alargan ligeramente la duración de la campaña, pero no cambia el argumento.



LOS GRÁFICOS son impresionantes, sobre todo en la versión PC, con altas especificaciones.

Tropas Ceph

Los alienígenas que han atacado la Tierra son muy inteligentes (siguen los dictados de una mente colmena) y cuentan con tecnología avanzada. Cada uno de ellos, además, sigue patrones de combate únicos.

▶▶ potencia. Tampoco faltan pequeñas secciones en las que pilotamos un todoterreno o hacemos de artillero a bordo de un aeronave VTOL de diseño futurista.

Como ya hemos mencionado, la campaña es corta, pero es bastante rejugable, y cuenta con momentos espectaculares. Mención especial para el personaje de "Psycho" que nos acompaña durante la mayor parte del juego (era el protagonista de *Crysis Warhead*) y con el que construimos una relación de camaradería y rivalidad que evoluciona a lo largo del modo principal.

➔HAY DOS TIPOS DE PARTIDAS MULTIJUGADOR. Por un lado, *Crysis 3* cuenta con seis modos clásicos (batalla por equipos, guerra de banderas, todos contra todos...) en los que los jugadores van equipados con nanotrajes. En general, la experiencia es muy similar a *Halo*, por los niveles amplios y la resistencia al fuego ▶▶

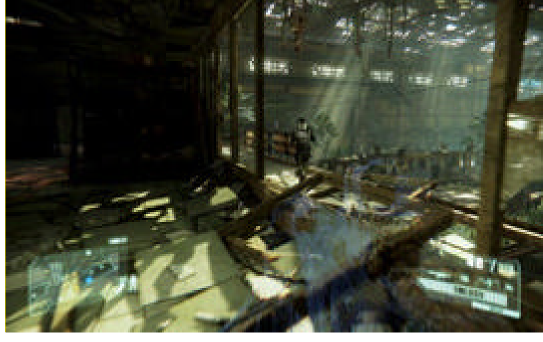


El nanotraje versión 3.0

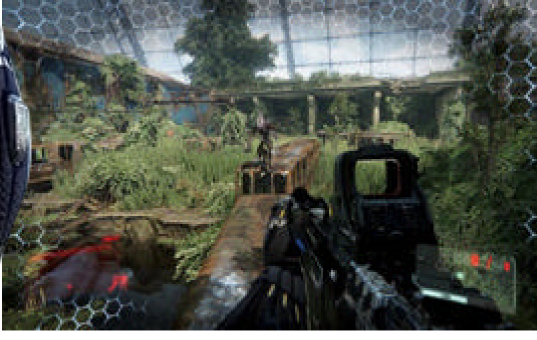
La tecnología alienígena nos ha permitido el acceso al equipo de combate definitivo. Esta armadura le otorga a Prophet poderes sobrehumanos, siempre que conservemos una reserva de energía. Si se nos agota el suministro, debemos ponernos a cubierto y esperar durante unos segundos. Por supuesto, la armadura se puede mejorar con módulos adicionales que se seleccionan de tres en tres, como los "perks" en los perfiles multijugador.



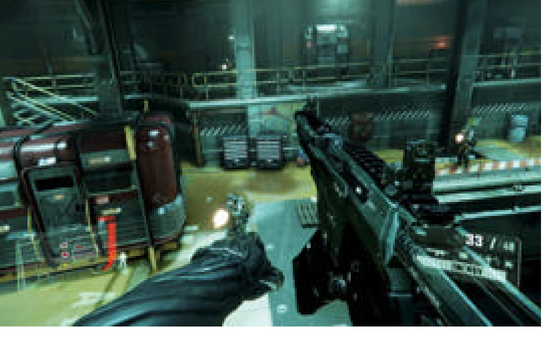
NANOVISIÓN: El visor del traje nos permite detectar a los enemigos (y las cajas de munición) que haya a nuestro alrededor. También cuenta con zoom, una herramienta para hackear torretas y cerraduras, y visión térmica.



INVISIBILIDAD: Nos vuelve indetectables durante un corto espacio de tiempo, hasta que se agota nuestra carga de energía. Si disparamos un arma de fuego nos delatamos de forma inmediata, pero el arco nos mantiene ocultos.



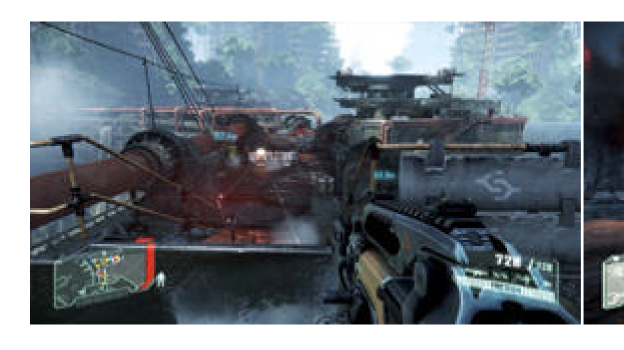
ESCUDOS: Si preferimos un acercamiento más "directo", podemos activar un blindaje temporal que soporta los ataques enemigos y nos permite contraatacar. En pantalla aparece como si fuera una rejilla hexagonal.



FUERZA Y VELOCIDAD: Por supuesto, Prophet es capaz de esprintar, dar grandes saltos, mover objetos pesados y crear una onda expansiva con un puñetazo en el suelo. Todas estas habilidades, gracias al nanotraje.

Las siete maravillas en la guerra del futuro

CADA UNO DE LOS 7 ESCENARIOS del modo campaña está realizado con una idea central. Algunos destacan por el comportamiento del agua, los exteriores muy abiertos, las instalaciones alienígenas... En lo que coinciden estas "siete maravillas" es en la libertad de juego que nos ofrecen. ¿Preferís infiltración o combates "a cara de perro"?



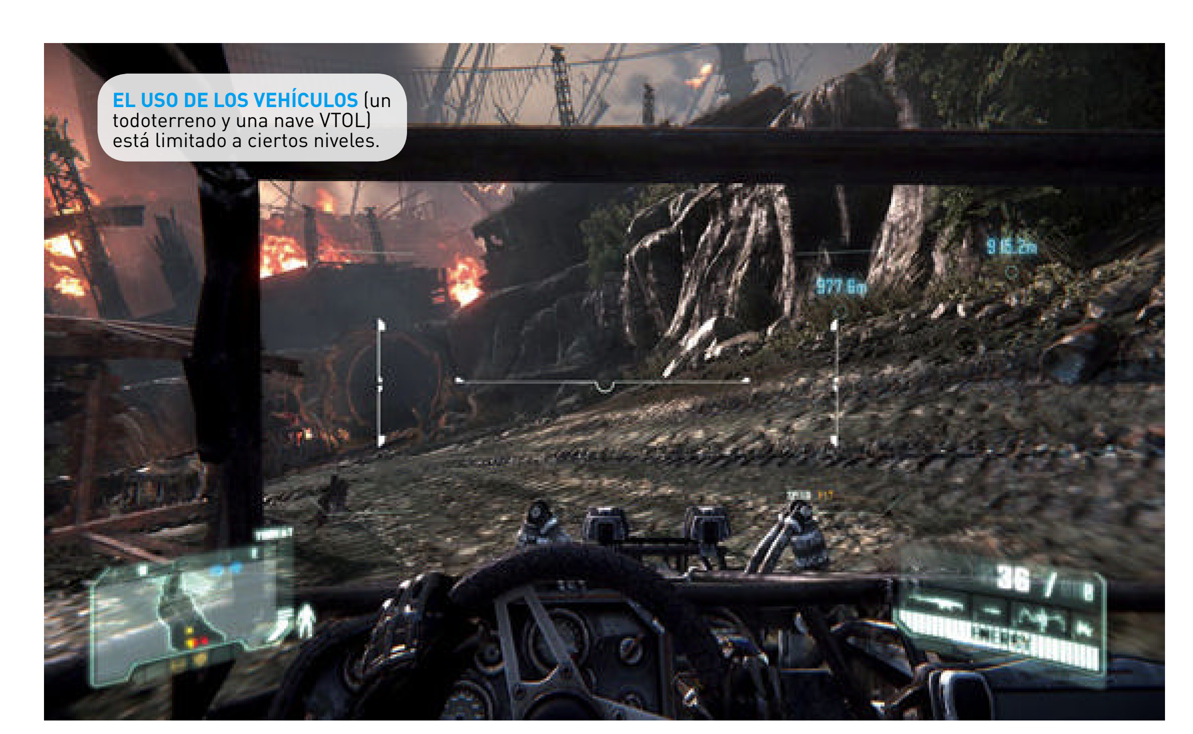
Psycho

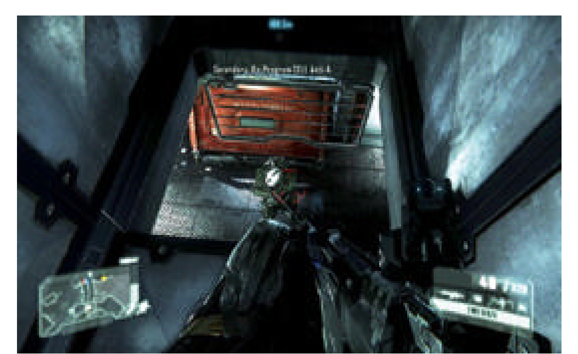
Su nombre real es Michael Skyes, y lucha contra Cell para vengarse de aquellos que le torturaron. Es el personaje más complejo del juego, y nos acompaña durante casi todo el desarrollo.

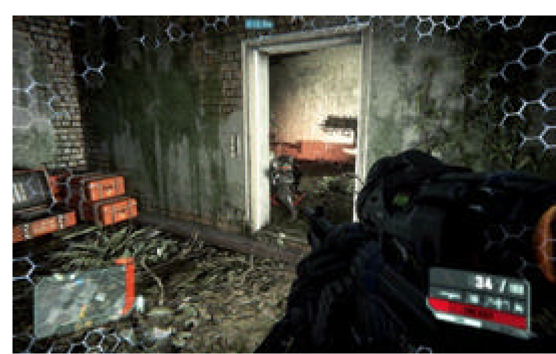
enemigo, y también cuenta con un sistema de rangos y mejoras desbloqueables. Pero lo más interesante son los modos asimétricos, como Cazador y Asalto, en que se enfrentan tropas Cell contra soldados equipados con nanotraje (armados con el arco) y que resultan más estratégicos.

Si decíamos que la tecnología es clave en el desarrollo del juego, no lo es menos cuando se trata de los aspectos técnicos. *Crysis 3* consigue un rendimiento sorprendente en las versiones de consola, con grandes efectos de luz, tratamiento del agua y una IA muy cuidada (aunque no es perfecta). Pero también hemos podido probar la versión de PC y aquí es donde el motor Cryengine 3 da lo mejor de sí mismo, con un acabado que no deja de sorprendernos; se puede aventurar que así serán los juegos de la próxima generación.

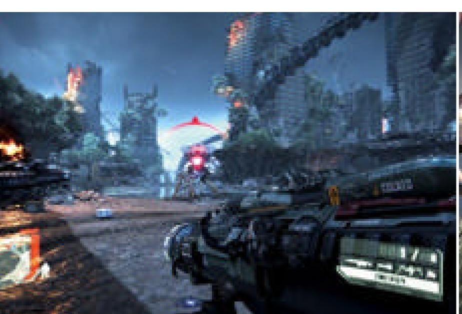
Dejando a un lado este despliegue gráfico (que también podemos disfrutar en tres dimensiones

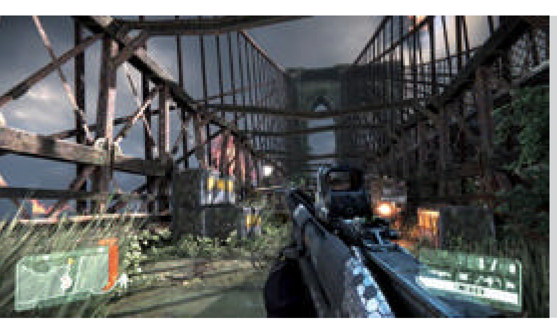

EL USO DE LOS VEHÍCULOS (un todoterreno y una nave VTOL) está limitado a ciertos niveles.

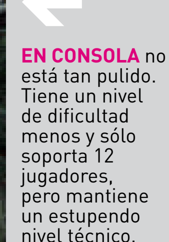




■ LOS GRÁFICOS DE LA VERSIÓN DE PC NOS ACERCAN A LA PRÓXIMA GENERACIÓN ■







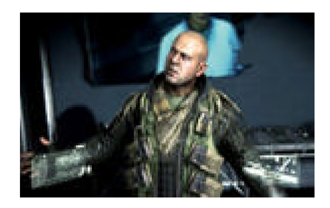
EN CONSOLA no está tan pulido. Tiene un nivel de dificultad menos y sólo soporta 12 jugadores, pero mantiene un estupendo nivel técnico.

Los peones en nuestra historia

El modo de contar la historia en *Crysis 3* está muy cuidado: todo se desarrolla en primera persona, y descubrimos lo que ocurre a través de diálogos con unos personajes secundarios escasos, pero bien retratados. El hecho de que Prophet (nosotros mismos, en primera persona) hable durante las secuencias resulta un poco extraño. Aquí están sus compañeros:



CLAIRE es un personaje fuerte, pese a ser la única mujer, que representa la lucha de los hombres contra los invasores.



PSYCHO comienza como un apoyo, pero poco a poco gana un papel central en la historia. Su interpretación es brillante.



KARL ERNST RASCH es otro de los personajes "rescatados" de la segunda entrega, y posee la explicación del ataque Ceph.

anamórficas), lo que convierte a *Crysis 3* en una experiencia sobresaliente es la sensación de "jugar" con el enemigo desde la superioridad que otorga el nanotraje. No nos infiltramos por supervivencia, sino para ganar la batalla de un modo aplastante, y esto lo convierte en un "shooter" único. Es una lástima que los parecidos con el juego anterior y la escasísima duración de la campaña, aunque sea rejugable, no le permitan llegar aún más lejos. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Técnicamente** es una "bestia", sobre todo en PC.

■ **El uso del nanotraje** y el arco compuesto, le dan un toque estratégico que no tienen otros "shoot´em up".

Lo peor

■ **Es muy corto** La campaña se puede superar en cuatro horas y media.

■ **El argumento** es casi una repetición de *Crysis 2*, y el personaje no tiene carisma.

Alternativas

• **Halo 4** en Xbox 360 es el shooter de ciencia ficción más parecido, con un multijugador muy superior.
• **CoD Black Ops II** no se adentra tanto en el futuro, pero su modo online sigue siendo imbatible .

■ **GRÁFICOS** En PC son brutales. En consola brillan, pero bajadle 3 puntos.	95
■ **SONIDO** BSO con mezclas orquestales y electrónicas. Geniales efectos envolventes.	89
■ **DURACIÓN** La campaña es corta, pero el multijugador tiene 12 mapas y 8 modos.	79
■ **DIVERSIÓN** Un desarrollo abierto y espectacular. Añade toques estratégicos.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

Los múltiples usos del nanotraje, la libertad de acción y el apartado técnico (un escándalo en la versión de PC) son las principales virtudes de un "shooter" que se queda demasiado corto en el modo campaña.

18 ■ Acción ■ Konami ■ 1 jugador ■ Castellano (textos)
■ 59,95 € ■ Lanzamiento: 22 de febrero ■ Contenido:

Acción letal como el filo de una katana

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Kojima Productions y Platinum Games aparcan temporalmente el sigilo típico de la saga Metal Gear para ofrecer un juego de acción ninja ambientado en su universo.


1

■ **LIGHTNING BOLT ACTION.** Así es como Hideo Kojima, el padre de *Metal Gear*, definió en 2009 como sería este "spin-off" de la saga, centrado en la acción y no en el sigilo. Desde entonces, *Rising* ha sufrido retrasos, una cancelación por lo "bajini" con resurrección incluida a cargo de Platinum Games, los creadores de Bayonetta, quienes han rematado el trabajo y dado su toque. ¿El resultado? Un brutal juego de acción con alguna idea que nunca antes habías visto...

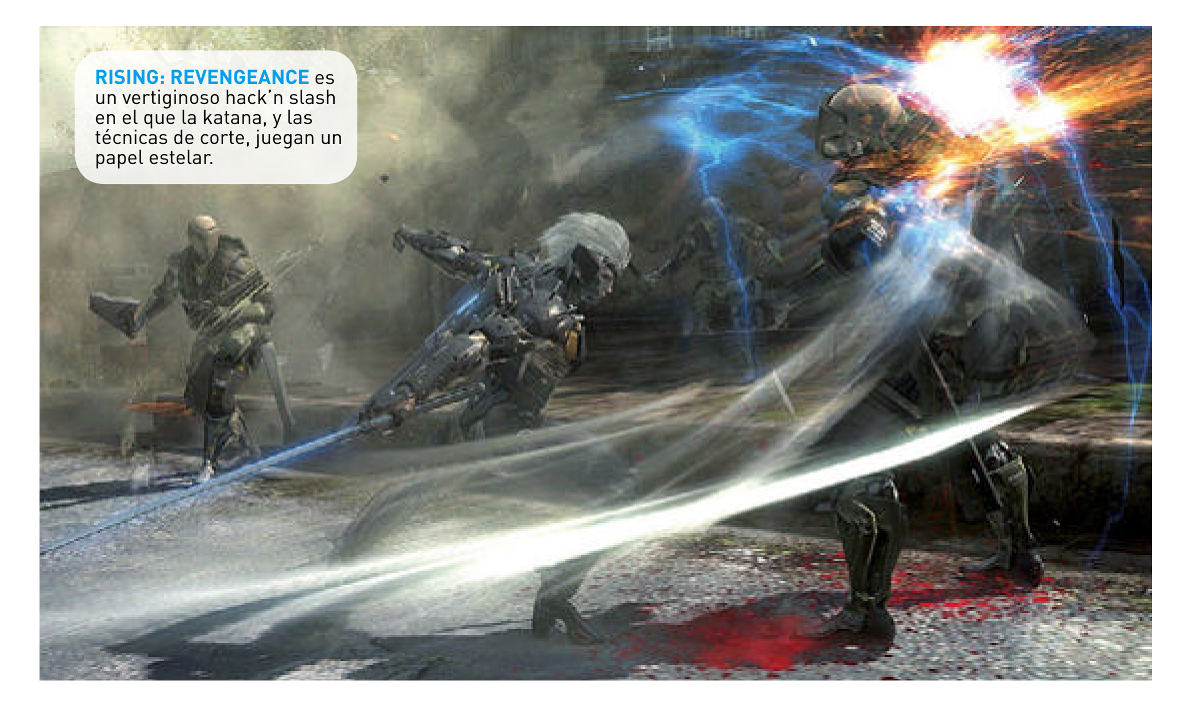
➔ **VIAJAMOS AL UNIVERSO DE METAL GEAR SOLID 4,** donde cyborgs y milicias privadas se encargan del negocio de la guerra. Nos reencontramos con Raiden, quien trabaja en una de ellas controlando la seguridad del presidente de un país africano. Pero todo se tuerce con la llegada del comando "Vientos de Destrucción" de la milicia Desperado, que desestabiliza la zona acabando con el mandatario y mutilando a Raiden.

A partir de ahí, comienza una historia de venganza en la que no faltan los habituales clichés de Kojima: malos muy malos, abundantes vídeos y charlas por códec, tecnología puntera, humor... pero en un contexto distinto, con la acción y las armas blancas como protagonistas.

Y es que el eje central de la acción es la katana, con la que combatimos todo tipo de cyborgs y robots a un ritmo frenético. Empezamos usándola de un modo "tradicional", combinando 2 botones para crear combos y así rellenar, nuestras baterías vía filo de la espada. Pero pronto descubrimos el "Zandatsu" o técnica de corte milimétrico, que requiere las mencionadas baterías para acti-



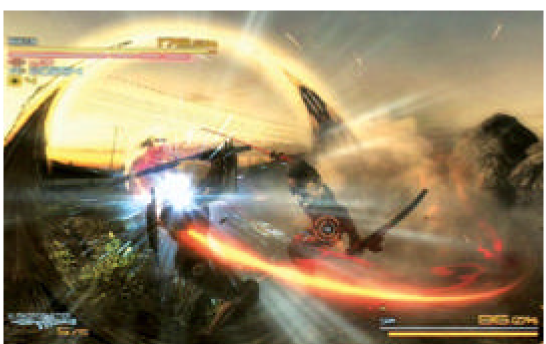




RISING: REVENGEANCE es un vertiginoso hack'n slash en el que la katana, y las técnicas de corte, juegan un papel estelar.



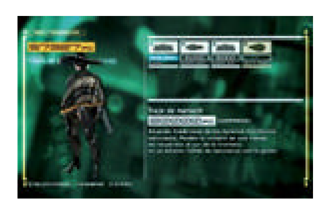
LOS 7 CAPÍTULOS, nos llevan por México, Denver o Pakistán. En todos hay zonas y objetos que podemos hacer astillas.



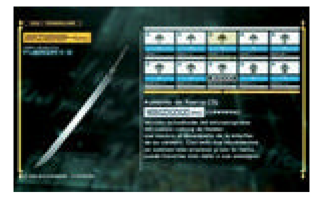
EL "PARRY" o desvío es una técnica que tendréis que aprender a dominar pronto para sobrevivir en los combates.

Mejorando a Raiden...

Como en *Devil May Cry* o *Bayonetta*, los combates son la base de *MGRR* y tras cada refriega, el juego nos evalúa en función del tiempo empleado, el estilo de los combos, el Zandatsu... Así nos otorga una cantidad de créditos o PC, que podemos invertir en la tienda de mejoras (se accede vía códec).

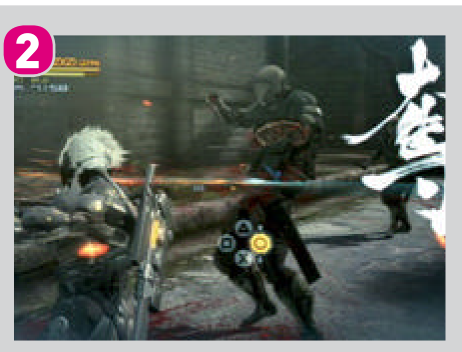


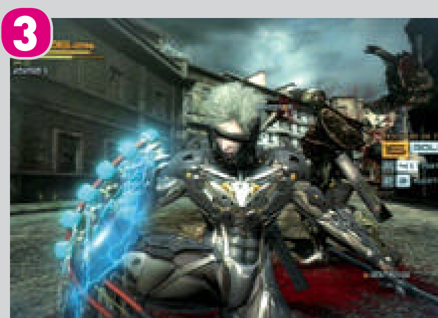
LA TIENDA. Desbloqueamos cuerpos mejorados para Raiden, mejoras en fuerza, vida, aumento de baterías para Zandatsu...



ARMAS. También podemos potenciar diversas áreas de las armas, como el daño o incluso comprar nuevas técnicas.

EL ZANDATSU





Esta técnica es el mayor aporte de *Rising* a la acción y gracias a ella, podemos realizar cortes precisos.

1. RECARGA: Usando nuestra katana en combate recargamos las baterías que nos permiten ejecutarlo (con L1/LB).

2. APUNTA: A cámara lenta, fijamos la altura y trayectoria del tajo con los sticks.

3. EXTRAE: Corta por el punto indicado para extraer las vísceras y así recuperar vida y baterías.

varse. Con él, cambia la cámara, se ralentiza la acción y podemos cortar con precisión: seccionamos extremidades, partimos por la mitad a los rivales y, lo que es más importante, dejamos sus vísceras al aire para "estrujarlas" y recuperar vida y batería.

→ ESTE DETALLE, Y SU GRAN PUESTA EN ESCENA suponen un aire fresco para el género, aunque Platinum ha añadido más elementos para enriquecer la experiencia, como equipar un arma secundaria (con la que modificamos los combos al estilo *Bayonetta*), usar armas de fuego como bazookas o los clásicos gadgets de *MGS* (cajas de cartón, distracciones "visuales"...).

Todo esto en un desarrollo que se expande a lo largo de 7 niveles, en los que la acción siempre va a más, intentando sorprender a cada paso con situaciones



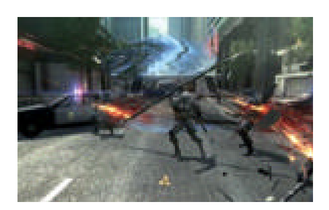
Raiden

FUE EL PROTAGONISTA DE *MGS2* y repite papel principal en *Rising*, aunque ahora es mucho más carismático, duro y bestia. Ahora no es el blanco de las mofas...

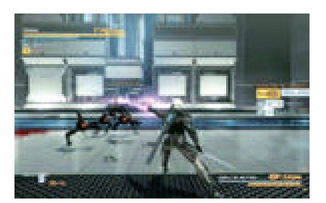


Armas de destrucción

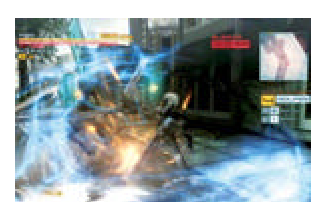
Al vencer a determinados jefes finales conseguimos sus armas, que podemos equipar y combinar con la katana durante los combos. Cada una de estas armas tiene efectos distintos, y conviene conocerlas mínimamente para usarlas correctamente en combate.



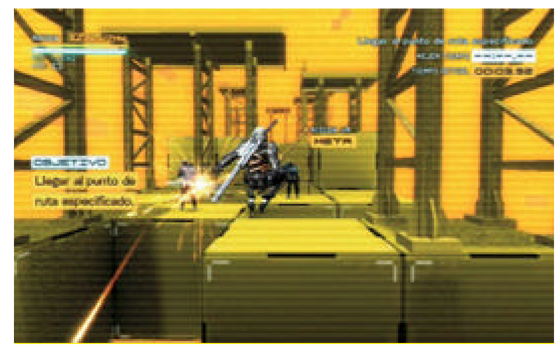
LANZA. Esta lanza flexible se comporta como un látigo y es ideal para ejecutar ataques a larga distancia y contra grupos.



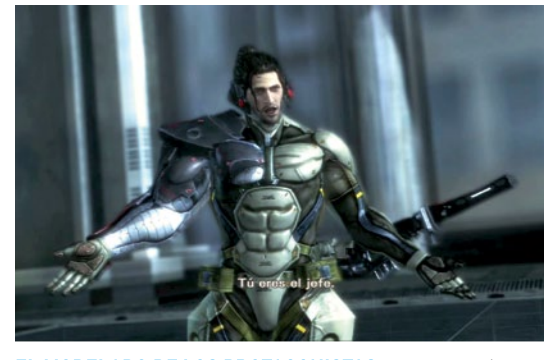
SAI TÁCTICO. Su corto alcance, le da habilidades únicas, como electrocutar a ciertos enemigos y propulsarnos hacia ellos.



KATANA TIJERA. Es el arma mas lenta y destructiva. Si cargas sus ataques, no habrá armadura ni extremidad que se te resista...



PRESIONANDO R1/RB Raiden esprinta y evita los obstáculos automáticamente. Y hasta puede deslizarse y usar el Zandatsu.



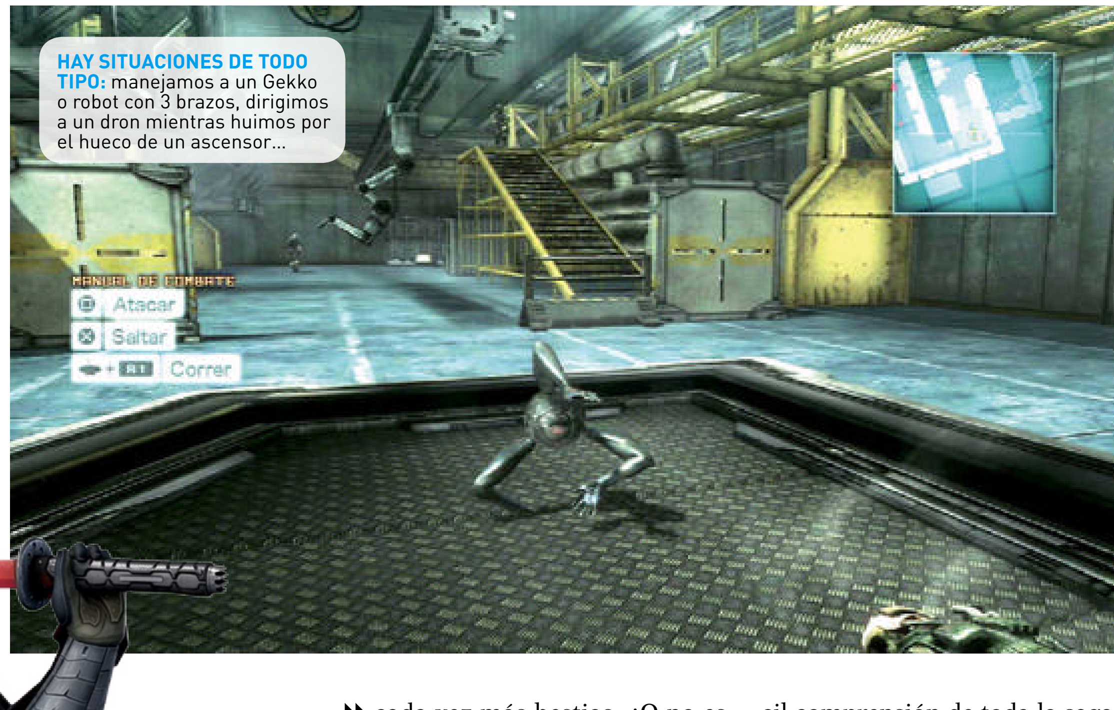
EL MODELADO DE LOS PROTAGONISTAS y sus armaduras es brutal, no así algunos escenarios, que pecan de simples.



COMO "SPIN-OFF", casi todos los personajes son nuevos, a excepción de Sunny, de *MGS4*, que en *Rising* ha crecido.



LA BANDA SONORA alterna los temas de corte similar a lo visto en *MGS* con melodías más rockeras y guitarreras.



HAY SITUACIONES DE TODO TIPO: manejamos a un Gekko o robot con 3 brazos, dirigimos a un dron mientras huimos por el hueco de un ascensor...

cada vez más bestias. ¿O no es brutal avanzar saltando sobre cohetes para llegar al enemigo que los dispara?¿Y levantar un Metal Gear a pulso? Son solo dos ejemplos, pero hay más, sin olvidar que durante los niveles también nos esperan objetivos "normales", como destruir generadores o manejar un Gekko para obtener unos datos. Todas estas tareas tienen su razón de ser en la trama, que es una de las más coherentes y de más fácil comprensión de toda la saga, pese a tener su ración de situaciones "chorra".

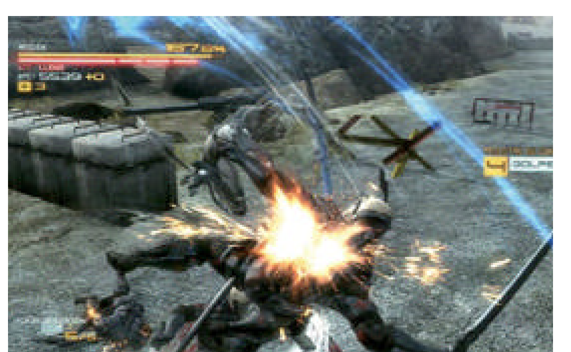
LOS COMBATES CONTRA LOS ENEMIGOS FINALES, otra seña de identidad de la saga, son también aquí los mejores momentos del juego (mirad el cuadro de la derecha), aunque en nivel normal pecan de facilones (la dificultad es más baja en la versión europea). Y, fiel a la tradición, tampoco faltan las

Sam Jetstream

Es uno de los cuatro miembros del brutal comando "Vientos de Destrucción" y uno de los personajes más interesantes de la trama... aunque no olvidemos que es enemigo de Raiden.

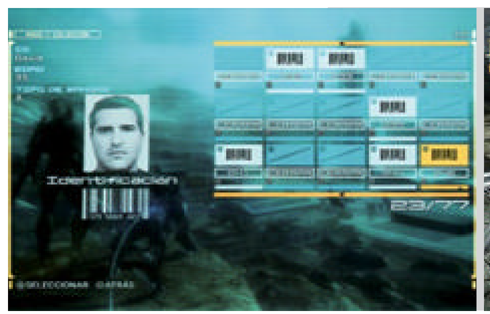


EN TODAS LAS COPIAS viene un DLC con el skin de Cyborg Ninja. Y vía DLC habrá más misiones VR exclusivas de PS3.





■ RISING LLEVA LA ACCIÓN MÁS LEJOS CON LAS ORIGINALES MECÁNICAS DE CORTE .

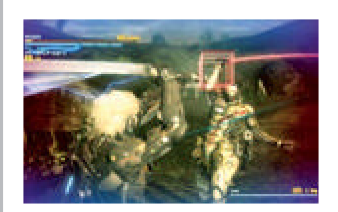




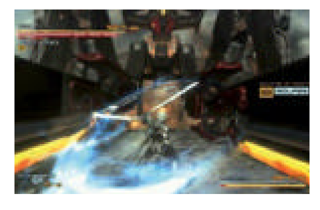
COLECCIONA ítems como archivos que desbloquean bocetos, localiza cyborgs ocultos en caja, las manos izquierdas de ciertos cyborg...

Duelos con personalidad

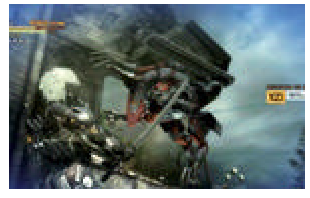
Los momentos estelares del juego, como en toda la saga *MG*, recaen en los jefes finales, entre los que están los 4 miembros del comando, robots de todo tipo y alguna sorpresa. Suelen integrar Quick Time Events, espectaculares encuadres de cámara, el uso del Zandatsu para, por ejemplo, destruir los vehículos que nos lanza el rival de turno... No diremos más por no reventar nada.



VIENTOS. Son Mistral, Monsoon, Sundowner y Jetstream. No son muy difíciles, pero tienen momentos espectaculares...



METAL GEAR. Hay dos robots de tamaño XXL. Son tan bestias y surrealistas que te quedarás flipando con algunas cosas...



OTROS ENEMIGOS. Hay robots menores (Transformer incluido), y un enemigo final que pocos esperan (no decimos más).

misiones VR (20, que debemos desbloquear previamente desde terminales), diversos coleccionables, una galería, secretos... aunque nada de esto frena el principal problema de *Rising*: su duración. En menos de 6 horas se acaba el modo historia en nivel normal, en 2 más las misiones VR, y solo restan los coleccionables y secretos. Y eso es lo malo: su enfoque de la acción es tan bueno y adictivo, que te deja con ganas de más... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El ritmo del combate** y la inclusión del Zandatsu, una mecánica muy divertida.

■ **Los combates** con los jefes finales, que son realmente apasionantes.

Lo peor

■ **La duración** del modo historia no llega a 6 horas (vídeos aparte). Dificultad baja.

■ **La traducción**, como viene siendo normal en la saga, está plagada de errores.

Alternativas

• En una línea similar está el reboot de ***Devil May Cry***, con el que comparte muchas cosas (sistema de evaluación, jefes finales...).

• También puede recordar a ***God of War*** (brutalidad, combos...).

■ **GRÁFICOS** Brillan con luz propia los personajes principales, no así los entornos.	92
■ **SONIDO** Buenos efectos, gran banda sonora con temas rockeros y voces en inglés.	90
■ **DURACIÓN** Menos de 6 horas para la historia, luego quedan las misiones VR...	67
■ **DIVERSIÓN** Su frenético desarrollo engancha a lo grande, pero dura tan poco...	90
PUNTUACIÓN FINAL	**85**

Valoración

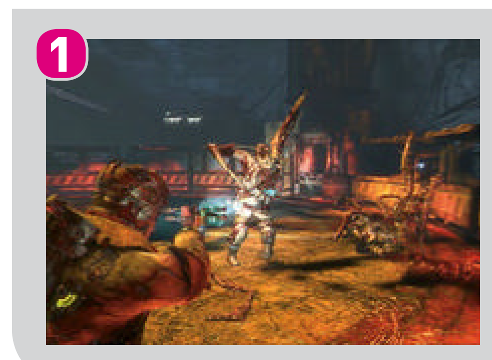
Si pensabais que ya estaba todo visto en la acción, *Rising* os llevará un poco más allá con sus mecánicas de corte, su desmesurada acción y un elenco de villanos que no olvidaréis. Lástima que la experiencia sea tan intensa como efímera.

18 ■ Aventura de terror ■ EA ■ 1 a 2 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

El miedo no es libre... compartirlo, sí

DEAD SPACE 3

Dicen que en el espacio nadie oirá mis gritos. Pero... ¿cómo no me va a oír mi compañero de aventuras si le estoy chillando en la cepa de la oreja? Bienvenidos al miedo en pareja.


1

■ **ISAAC CLARKE YA NO ESTÁ SOLO** en su lucha contra los necromorfos y sus efigies. El "simpático" capitán Norton y su nuevo compañero, John Carver, le arrastran de nuevo a la mala vida: esa en la que deambula por naves de mala muerte disparando a horripilantes mutantes y perdiendo la cordura. Los primeros 7 capítulos de los 19 que conforman el juego transcurren en el espacio, al estilo de las dos primeras entregas, aunque con una novedad muy interesante: contamos con cierta libertad para explorar a nuestro aire las 4 naves que orbitan sobre el planeta Tau Volantis. Y es que por primera vez se han añadido misiones opcionales, de una duración más que aceptable, aunque casi siempre se limitan a investigar una zona limpiándola de enemigos para recibir un jugoso cofre repleto de recompensas.

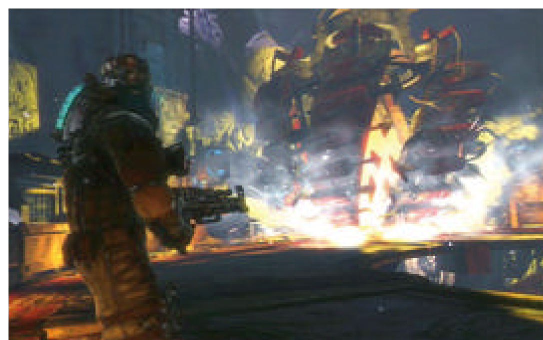
→ **SE HAN INTRODUCIDO CAMBIOS SUTILES** en la mecánica de juego, como la ausencia de distintos tipos de munición, lo que simplifica mucho la gestión de nuestro inventario. También podemos fabricar armas en los bancos de trabajo, con decenas de combinaciones posibles acoplando todo tipo de accesorios y circuitos que cambian el tipo de munición y los parámetros del arma en cuestión (daño, recarga, velocidad y cargador). Además, encontramos nuevos enemigos, como necromorfos nunca vistos (tipo zombi al uso) y humanos armados hasta los dientes de la Unitología. Pueden lanzarnos granadas, cohetes... aunque su IA no está muy lograda y requieren de una agilidad de la que carecen nuestros protagonistas. Los jefes finales, aunque algo repetitivos, terminan de ponerle la guinda a unos combates especta-





EL APARTADO TÉCNICO es tan bueno como de costumbre. ¡Mirad que iluminación!

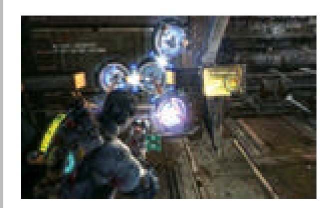
LOS NECROMORFOS siguen dando el mismo asco de siempre. Para acabar con ellos hay que desmembrarlos.



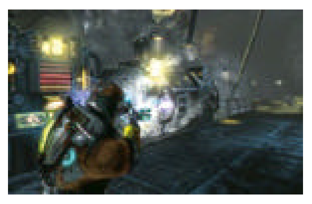
LOS PUZLES requieren que pensemos un poco, pero es que algunos, además, suceden en mitas de los combates.

Isaac no tiene miedo a pensar

Aunque nuestro héroe se enfrenta a hordas de mutantes asesinos, siempre encuentra un rato para resolver unos cuantos puzles. La mayoría hacen uso de nuestras habilidades cinéticas para mover todo tipo de objetos y su dificultad no es muy elevada... y menos para un ingeniero como Isaac:

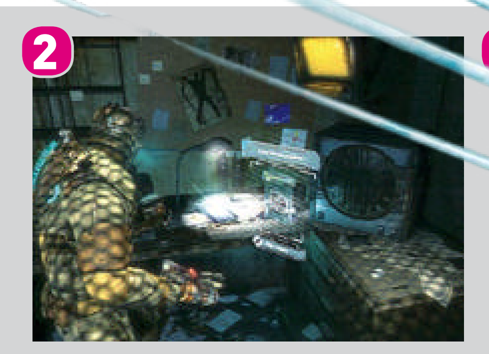


ALGUNAS PUERTAS tienen un sistema de apertura en el que debemos girar los círculos para conectar todos sus circuitos.



LA DIFICULTAD ES MUY BAJA e incluso algunos nos indican claramente lo que debemos hacer. Mejores en cooperativo.

2



3

MECÁNICAS DEL TERROR

El desarrollo de la aventura mezcla con acierto varios tipos de mecánicas jugables:

1. LOS COMBATES son bastante numerosos. Incluso un poco más frecuentes que en la segunda entrega.

2. LA EXPLORACIÓN vuelve a ser fundamental. Dependiendo de la dificultad en que juguemos, los recursos pueden llegar a ser realmente escasos.

3. LOS PUZLES son una especie de descanso entre tanta tensión que acumulamos durante los combates.

culares. El desarrollo ha virado a la acción, con menos elementos survival, menos munición y más necromorfos, aunque no hay diferencias muy importantes respecto a *Dead Space 2*.

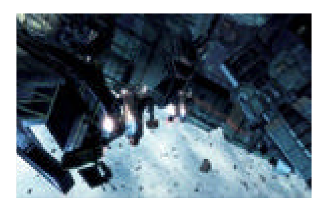
➔ **EL MODO COOPERATIVO,** que sustituye a las descafeinadas batallas competitivas de la segunda entrega, es la principal novedad en *Dead Space 3*. Nos habían contado que sería una experiencia revolucionaria que le daría una vuelta de tuerca a la colaboración entre jugadores gracias a las alucinaciones de Carver. Bueno... pues... la verdad es que no. Más del 80% de la aventura transcurre con total normalidad, con dos jugadores disparando a diestro y siniestro (ya que lógicamente hay más enemigos) y con algunos puzles que cambian respecto a la aventura en solitario para exigirnos ▸▸

Isaac

EL INGENIERO no tiene muchas ganas de repetir sus experiencias con los necromorfos, pero no le va a quedar más remedio que volver a la lucha.

Los sustos... mejor con amigos

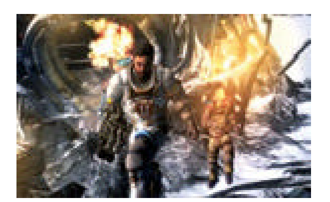
La novedad más importante de esta entrega es el juego cooperativo. Podemos formar equipo con el soldado John Carver. Aunque no está al nivel que prometieron, resulta un añadido muy interesante, y además da mucho menos canguelo que ir solo:



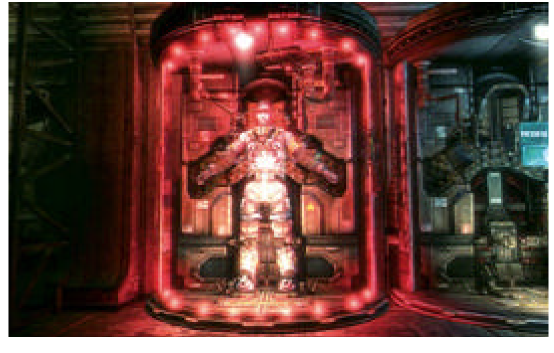
EN GRAVEDAD CERO resulta difícil ubicar a nuestro compañero, aunque siempre podemos rastrear su posición.



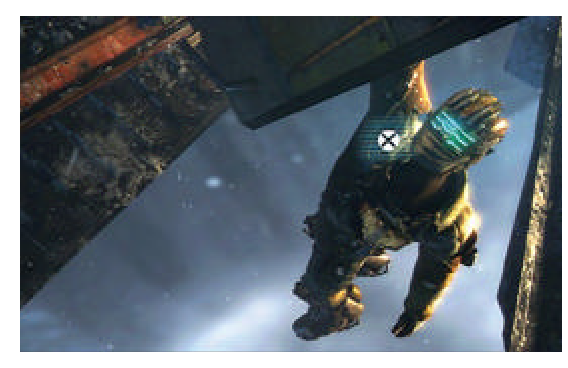
LA COLABORACIÓN resulta fundamental durante los combates: "tú ralentízales mientras yo les pongo finos".



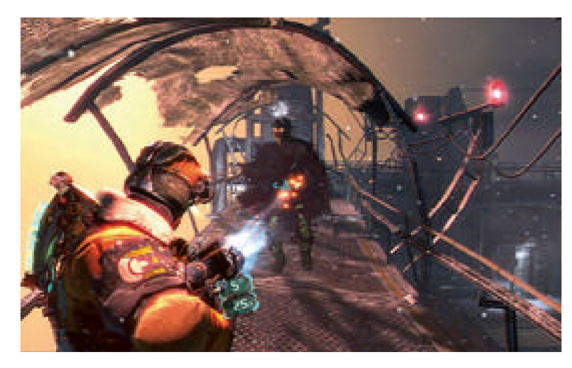
CADA JUGADOR ve las escenas desde su propia perspectiva, e incluso tienen QTE´s distintos para salir airosos de un peligro.



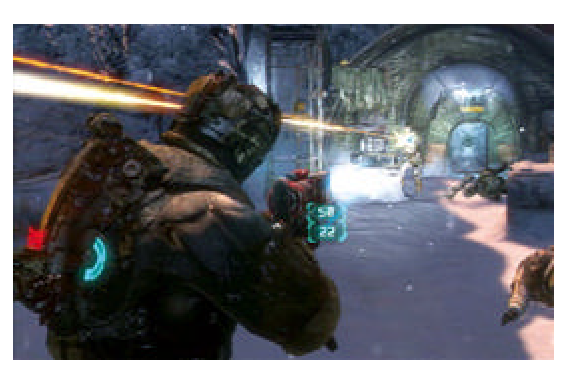
DISPONEMOS DE VARIOS TRAJES que vamos desbloqueando al avanzar, aunque las mejoras permanecen de uno a otro.



LOS ESCENAS CON QTE´S abundan, pero son más cinematográficas, espectaculares y épicas que nunca.



EL PLANETA TAU VOLANTIS cuenta con zonas abiertas, pero la mayor parte del tiempo lo pasamos en zonas pasilleras.



LOS ENEMIGOS HUMANOS son demasiado kamikazes, por lo que los combates contra ellos no resultan muy estratégicos.



LA ATMÓSFERA claustrofóbica sigue presente, aunque haya más espacios abiertos.



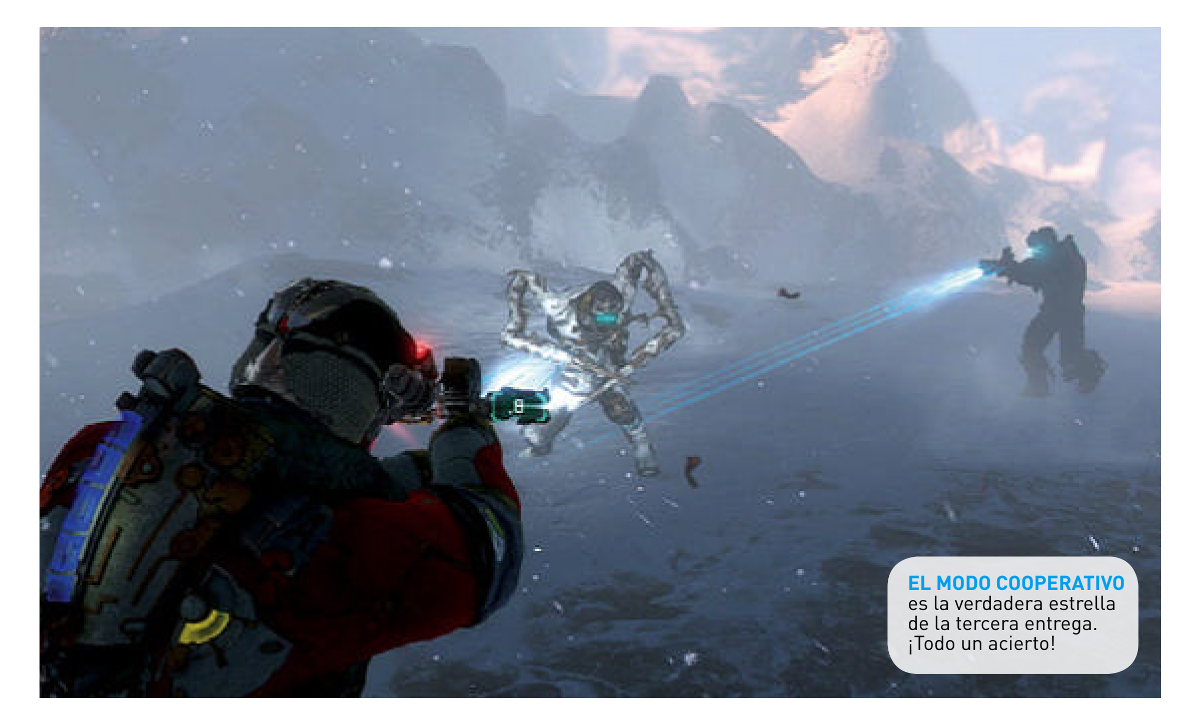
John Carver

Este soldado de la Earth Defense Force destinado en Uxor, y que ya apareció en una de las novelas gráficas de la saga, es nuestro compañero de desmembre. Sufre alucinaciones durante su estancia en Tau Volantis.

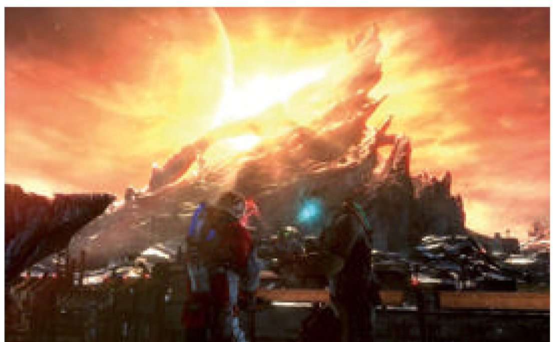
colaborar. El tema de las alucinaciones se limita a unas pocas misiones opcionales (sólo jugables en el modo cooperativo) en las que Carver empieza a ver cosas raras: familiares, enemigos… Resulta gracioso ver cómo tu compañero se lía a tiros dentro de un ascensor en el que no hay nada o ver cómo no dispara a los verdaderos enemigos (más divertido aún si jugamos como Carver), pero está muy poco explotado y desarrollado. Todo esto no quita para que resulte un añadido muy interesante que cualquier jugón disfrutará con un amigo. La parte mala es que se pierde un poco la tensión al ir acompañado, con bromas a través del micro para aliviar los nervios, por ejemplo.

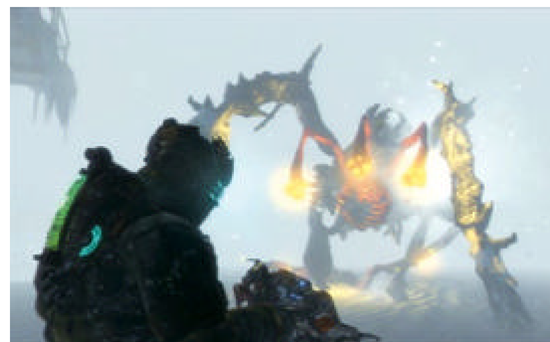
EL APARTADO TÉCNICO ES ESPECTACULAR, porque todo tiene un detalle bestial: escenarios, personajes, enemigo... Los tiempos de carga, disfrazados



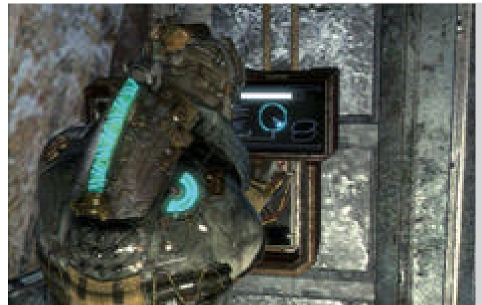


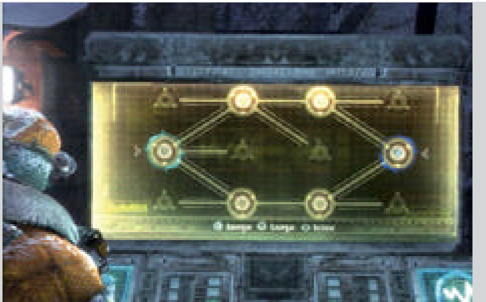
EL MODO COOPERATIVO es la verdadera estrella de la tercera entrega. ¡Todo un acierto!





■ EL MODO COOPERATIVO SE CONVIERTE EN LA ESTRELLA DE LA TERCERA PARTE ■

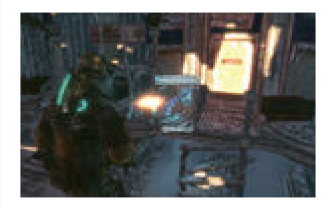




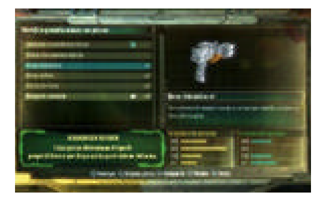
ISAAC EL PIRATA puede hackear todo tipo de dispositivos. Algunos minijuegos son viejos conocidos, pero los hay nuevos.

Fabricando tu propio arsenal

Otra de las incorporaciones de *Dead Space 3* es la posibilidad de crear nuestras propias armas. Aunque al principio resulta un sistema algo lento, pasada la mitad de la aventura (y sobre todo en nuestra segunda partida) aumenta mucho sus posibilidades. ¿Qué preferís? ¿Una cortadora con lanzacohetes o unas minas buscadoras con potentes jabalinas?:



ANTES DE FABRICAR tenemos que encontrar las piezas y materiales necesarios. También podemos recoger diseños.



EN EL BANCO es donde configuramos el arma a nuestro gusto: el disparo principal, el secundario, el tipo de proyectil...



UNA VEZ FABRICADA no nos queda más que probarla en el campo de batalla. Si no nos gusta podemos cambiarla.

tras puertas o ascensores, son muy largos, aunque el festín visual que nos espere sea apabullante. La banda sonora realza los sustos y los momentos de terror, pero la palma se la llevan los efectos de sonido, sencillamente sobresalientes.

Dead Space 3 introduce novedades como el juego cooperativo o la creación de armas, pero el desarrollo en sí sufre pocos cambios y, aunque es un gran juego, no sorprende como antaño. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El argumento engancha,** sobre todo al jugar en cooperativo.
- **El apartado técnico,** con efectos sonoros y de iluminación excelentes.

Lo peor

- **No hay grandes cambios jugables,** pese a las novedades incluidas.
- **El cooperativo** no es tan innovador como nos prometieron. Es normalito.

Alternativas

- **Resident Evil 6,** también tiene cooperativo y el desarrollo es parecido.
- **Lost Planet** comparte planeta helado y jefes gigantescos.
- **Aliens Colonial Marines** también va de matar bichos feos.

GRÁFICOS A la altura de la última entrega, aunque no sorprende tanto.	92
SONIDO La música es genial, pero los efectos sonoros son de obra maestra.	94
DURACIÓN El modo principal dura unas 10 horas y también tiene cooperativo.	85
DIVERSIÓN El cóctel de generos es tan bueno como siempre, pero se repite.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

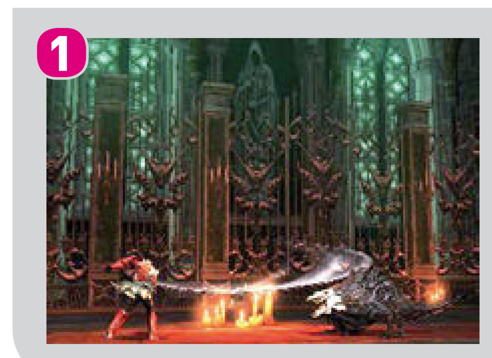
Valoración

EA y Visceral Games han hecho un gran trabajo convirtiendo esta entrega en la más completa de toda la saga, pero la falta de nuevas propuestas (sobre todo dadas las promesas que hicieron) hace que no esté entre las mejores aventuras.

16 ■ Aventura ■ Konami ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 47,95 € ■ Lanzamiento: 8 de marzo ■ Contenido:

Castillo de arquitectura española

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW MIRROR OF FATE



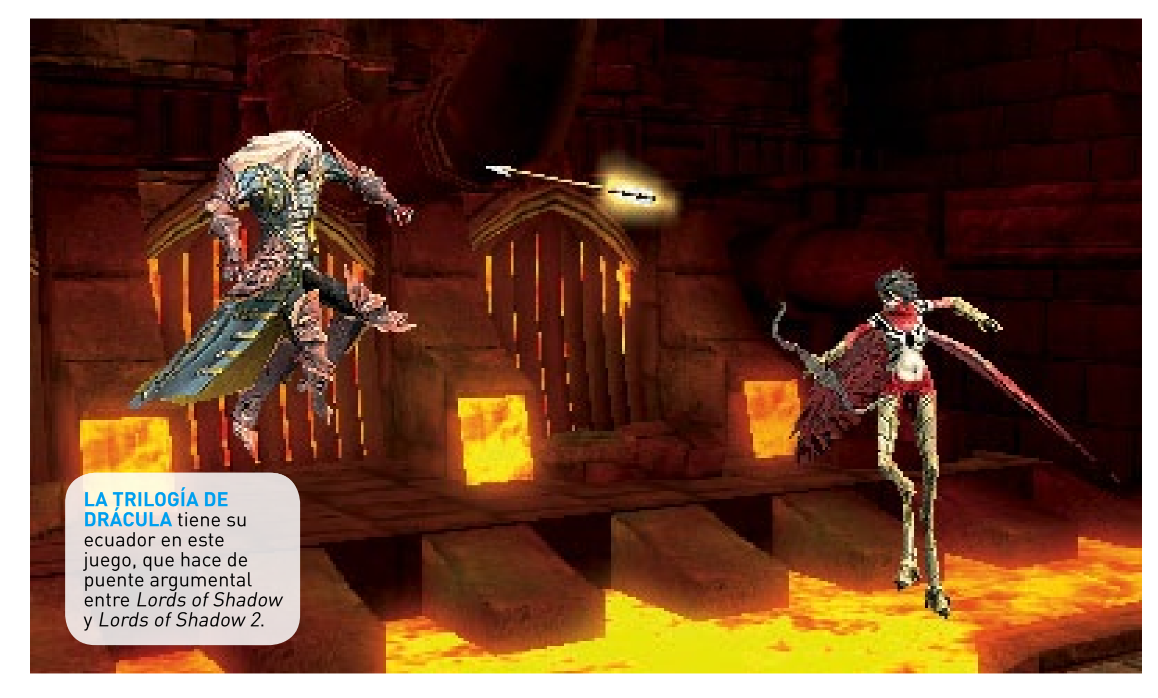
Aunque parezca que solo hay malas noticias, en España hay gente que se dedica a hacer bien su trabajo. Como Mercury Steam, que confirma en 3DS la calidad de su reseteo de *Castlevania*.

■ **CUANDO KONAMI CEDIÓ UNA LICENCIA TAN AÑEJA** (y nipona) como la de *Castlevania* a Mercury Steam, este estudio español optó por reiniciarla, abandonando el género "metroidvania" para apostar por el "hack and slash". El recibimiento fue bueno, así que es la línea por la que se ha apostado también para 3DS: hay que avanzar por el castillo y derrotar a los muchos enemigos que nos salen al paso, con un control basado en ataques fuertes-rápidos, ejecuciones, saltos y bloqueos-esquives que resulta muy fluido y accesible.

Mirror of Fate continúa el hilo argumental del *Lords of Shadow* de PS3 y 360, con Gabriel Belmont ya convertido en Drácula, y su hijo Trevor y su nieto Simon a su caza junto con el misterioso Alucard. Así, el juego se divide en un breve tutorial, en el que controlamos a Gabriel de manera testimonial, y tres actos narrados en orden cronológico inverso, con un interés que va "in crescendo" hasta converger.

→ **CADA PERSONAJE, ADEMÁS DE UNA GRAN PERSONALIDAD** (ojo a la historia del inmortal Alucard), tiene unas habilidades propias. Hay un sistema de experiencia, de modo que cada personaje hereda los combos del anterior, así como las habilidades

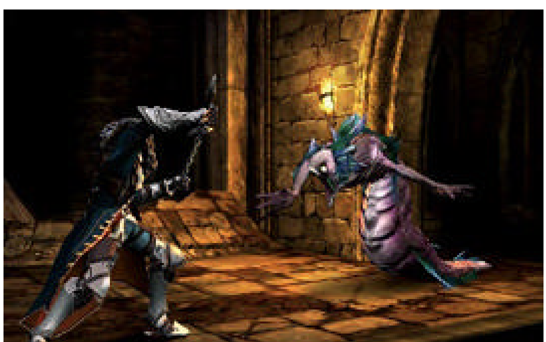




LA TRILOGÍA DE DRÁCULA tiene su ecuador en este juego, que hace de puente argumental entre *Lords of Shadow* y *Lords of Shadow 2*.



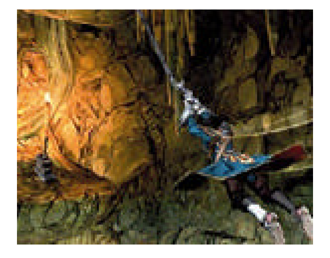
LOS PODERES de los protagonistas condicionan la manera en que cada uno de ellos puede superar ciertas zonas.



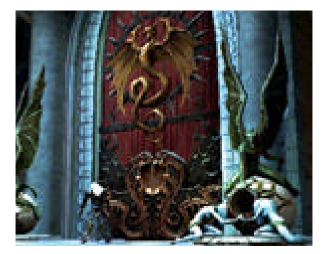
TREVOR BELMONT es fundamental en el hilo conductor de la historia, que está narrada en orden cronológico inverso.

Qué cruz de herramienta

La Cruz de Combate es el arma principal de los caballeros de la Hermandad. A medida que progresamos en la aventura se dota de nuevas características, muy útiles para superar obstáculos:

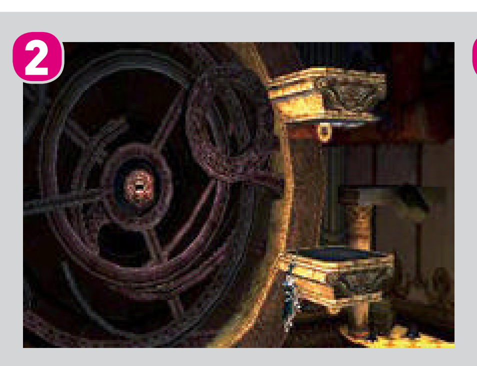


LÁMPARAS Y PAREDES. Podemos engancharnos a las lámparas del techo o hacer rápel para subir y bajar muros altos.

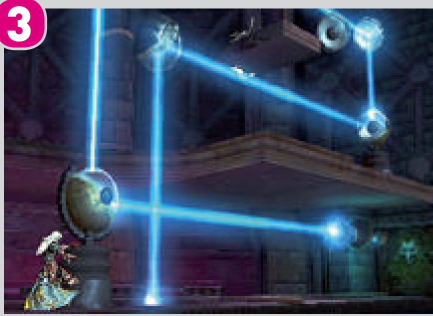


HAY PUERTAS SAGRADAS que sólo se abren si tenemos cierta mejora. También hay raíles magnéticos que permiten llegar a zonas a priori inaccesibles.

2



3



MUY POLIVALENTE

El desarrollo traslada a scroll lateral las mecánicas vistas en *Lords of Shadow*:

1. "HACK AND SLASH". El sistema de combos tiene 22 ataques distintos y dista de ser un "machacabotones".

2. PLATAFORMAS. Hay saltos, tirolinas, paredes por las que rebotar...

3. PUZLES. Se basan en desplazar bloques, aunque resultan un poco escasos.

de la Cruz de Combate. Ahora bien, hay otros poderes que son únicos en cada uno y que condicionan su avance por los escenarios: por ejemplo, Trevor puede correr para salvar grandes precipicios, Alucard obtiene unas alas demoníacas para planear...

→LOS "TAJOS", MEDIANTE LA CRUZ DE COMBATE, son la piedra angular de *Mirror of Fate*, especialmente en los enfrentamientos con los jefes finales, que cuentan con "checkpoints" intermedios, para que los menos duchos no se frustren, y ejecuciones finales con forma de QTE. Junto a eso, hay un importante componente plataformero y algunos puzles esporádicos.

El componente coleccionable del juego es considerable. La historia principal es bastante lineal, con un punto que nos indica adónde ir, pero por los escena-

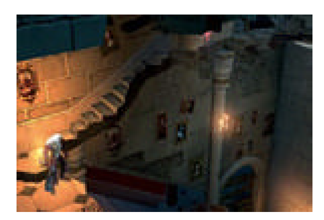


Alucard

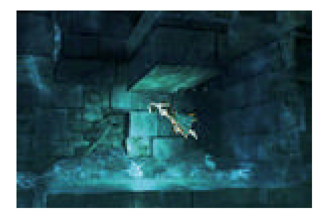
ESTE EXTRAÑO PERSONAJE, al que controlamos en el segundo acto del juego, guarda algún que otro secreto. Sus poderes son los mejores de la aventura.

Decoración al estilo gótico

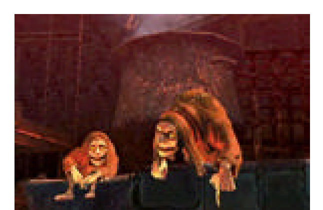
El apartado gráfico es de los más espectaculares de la portátil, con una gran profundidad del efecto 3D, que no molesta lo más mínimo. A eso se unen una estética y unos diseños de auténtica impresión:



LAS 2'5D son el resultado de cambios en la perspectiva de cámara, que a veces "rota" hacia una posición diagonal.



LOS ESCENARIOS son variados: un foso, una aldea maldita, un teatro, una biblioteca... Brillan los efectos de iluminación.



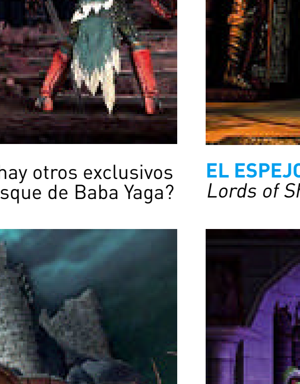
LOS ENEMIGOS también son numerosos: jorobados, zombis, arpías, tritones, esqueletos, carroñeros, marionetas...



ALGUNOS ESCENARIOS se repiten, pero hay otros exclusivos de cada personaje. ¿No os recuerda al bosque de Baba Yaga?



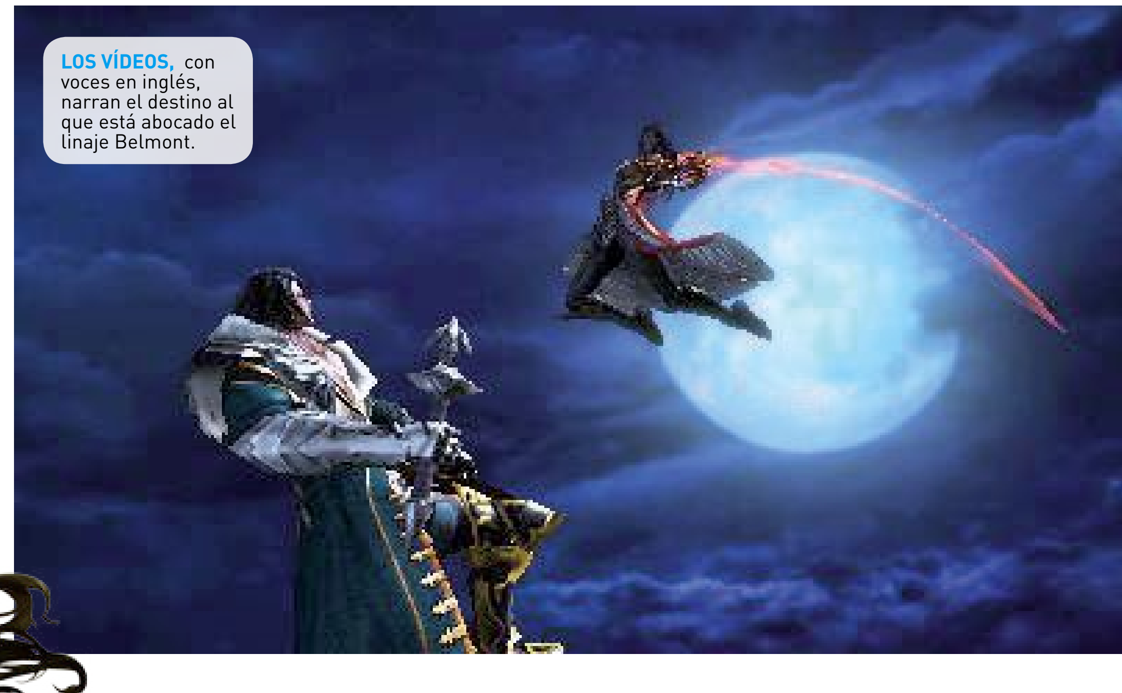
EL ESPEJO DEL DESTINO es un elemento clave. Ya salía en *Lords of Shadow*, tras el combate contra Carmilla.



GABRIEL BELMONT protagoniza el prólogo, ambientado un año antes de su enfrentamiento contra los Señores Oscuros.



ESTAS MÁQUINAS DE TELETRANSPORTE permiten viajar con rapidez entre ciertas zonas, sin dar grandes caminatas.



LOS VÍDEOS, con voces en inglés, narran el destino al que está abocado el linaje Belmont.

Trevor Belmont

El hijo de Gabriel Belmont fue arrebatado de los brazos de su madre al nacer, ya que la Hermandad de la Luz quería protegerlo de su padre y entrenarlo.

rios hay dispersos pergaminos de caballeros, fichas de bestiario y cofres con los que mejorar la cantidad de salud, magia y munición. La aventura dura nueve horas, pero, si queremos amasar todos los coleccionables se puede ir hasta las 12-13 (al completar el 100%, se obtiene una escena adicional de la historia).

CASI TODO ESTÁ INSPIRADO EN LORDS OF SHADOW, pero con un desarrollo en 2D, con el típico "scroll" lateral. Ahora bien, hay ciertos momentos en que la perspectiva se ladea ligeramente para ofrecer una especie de 2'5D, que, unidas al efecto 3D de la consola, generan una impresión visual cautivadora.

Además, nos topamos con gárgolas que arrojan fuego, sumideros por los que sale vapor o criaturas que cruzan de refilón la pantalla. El efecto no molesta, aunque a veces resulta un poco inestable: como movamos la ca-



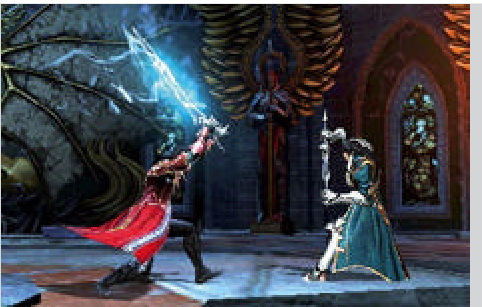
LA DURACIÓN ronda las nueve horas, a las que se añaden otras tres para completar el 100%.





■ LA HISTORIA TIENE SU CÉNIT EN EL MISTERIOSO PERSONAJE DE ALUCARD ■





LOS JEFES FINALES son una decena: Drácula, un vigilante nocturno que azuza criaturas, un nigromante, un súcubo, un verdugo...

Protagonistas diferenciados

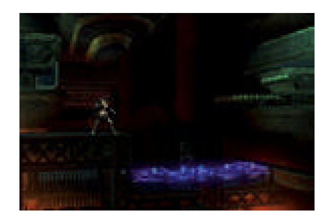
Hay cuatro personajes controlables: Simon Belmont, Trevor Belmont, Alucard y Gabriel (antes de convertirse en Drácula), si bien a este último sólo lo manejamos en un fugaz tutorial. Cada protagonista tiene unas habilidades de combate, que hacen que cada una de las secciones sea distinta. Aparte, cada personaje tiene cuatro armas secundarias:



SIMON dispone de hachas arrojadizas, botellas de aceite y dos invocaciones (una de defensa y otra de ataque).



ALUCARD lanza murciélagos, ralentiza el tiempo, atraviesa ciertas paredes convertido en niebla y se transforma en lobo.



TREVOR arroja un bumerán y bombas eléctricas, además de tener magia luminosa y magia oscura, que aumentan su fuerza.

beza más de la cuenta, en seguida veremos "doble".

Para rematar el conjunto, la banda sonora es épica y nos mete de lleno en la aventura, con mucha melodía de órgano. Tampoco faltan los pequeños detalles, como el crepitar de las llamas o el aullido del viento, que dan cuenta del mimo que se ha puesto. Lo único negativo son las voces en inglés, pero ha nacido uno de los títulos estrella de 3DS, y dicen que es inmortal. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La jugabilidad** varía con cada protagonista. Alucard es un personaje cautivador.

■ **Las 2'5D** lucen genial en la pantalla, y la banda sonora de Óscar Araújo es épica.

Lo peor

■ **La duración** podría haber dado más de sí con más objetos coleccionables.

■ **Voces** de las cinemáticas en inglés. Es una lástima que no se haya doblado al español.

Alternativas

• **Zelda: Ocarina of Time** es uno de los mejores juegos de la historia, "remakeado" expresamente para 3DS.
• **Kid Icarus** también cuenta con mucha acción, aunque el sistema de combate es diferente.

■ **GRÁFICOS** Personajes y escenarios tienen su propia estética. Efecto 3D profundo. **93**

■ **SONIDO** La música y los efectos cautivan, aunque las voces están en inglés. **89**

■ **DURACIÓN** La historia dura nueve horas. Añadid un par más para el 100%. **87**

■ **DIVERSIÓN** El control es genial, igual que la mezcla de combates y plataformas. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 93

Valoración

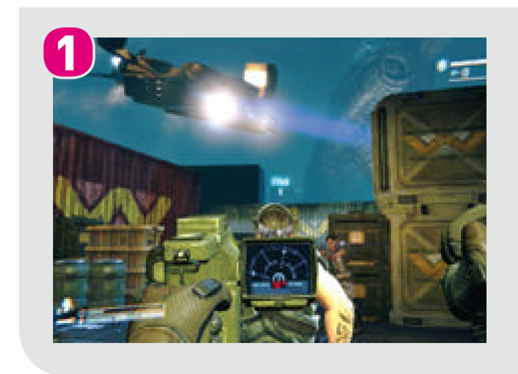
Mercury Steam ha sabido chupar toda la sangre de 3DS para firmar una excelente adaptación a 2D de las mecánicas "hack and slash" de *Lords of Shadow*. Se sitúa por derecho propio entre lo más granado del catálogo de la portátil de Nintendo.

18 ■ Shoot ´em up ■ SEGA-Gearbox ■ 1 a 12 jugadores
■ Castellano ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

No hay esperanza en Hadley´s Hope

ALIENS COLONIAL MARINES

Colonizar siempre ha sido complicado. En la antigüedad, el problema era el escorbuto, pero en el futuro los héroes se enfrentan a engendros capaces de abrirlos en canal.


1

■ **EL ESTRENO EN 1986** de la película Aliens: El regreso revolucionó el panorama de la ciencia-ficción e incluso del cine bélico. 27 años después, y tras un "parto" de más de 7 años, los chicos de Gearbox lanzan este juego, que continúa la historia donde la dejó ese film. Ahora bien, en esta ocasión la protagonista no es Ripley, sino un grupo de marines coloniales que han de volver a la nave Sulaco y al planeta LV-426 para descubrir qué demonios pasó con los protagonistas de la película. Como supondréis, allí los espera una lluvia de xenomorfos y de soldados de Weyland Yutani, la corporación que experimenta con estos alienígenas.

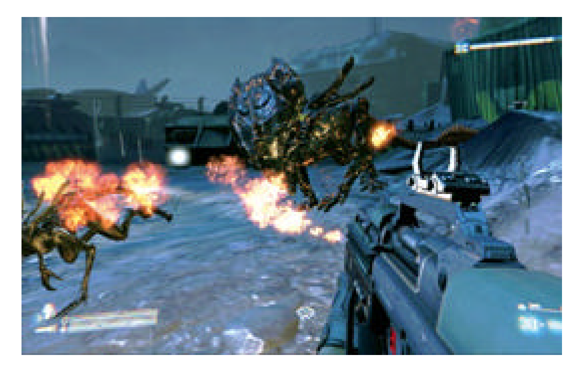
➔**NOSOTROS CONTROLAMOS AL CABO WINTER,** un marine asignado a la misión de reconocer el perímetro, pero que poco a poco se ve forzado a desentrañar las inquinas y los misterios del planeta. Durante buena parte de la aventura nos acompañan otros soldados, en particular O´Neal y Bella, que son controlados por la CPU y nos apoyan en combate. El desarrollo es el propio de cualquier "shooter" estándar: entre tiroteo y tiroteo, hemos de buscar algún objeto o personaje, así como recopilar items que nos hagan recuperar salud, armadura o munición. Por supuesto, contamos con un completo arsenal, que abarca el reconocible rifle de pulsos del film, escopetas o lanzacohetes. Casi todos tienen disparo secundario y se pueden personalizar al acumular puntos de experiencia.

➔**LOS "GADGETS"** que veíamos en el film también tienen cierta importancia en nuestro avance. Así, de vez en cuando hemos de

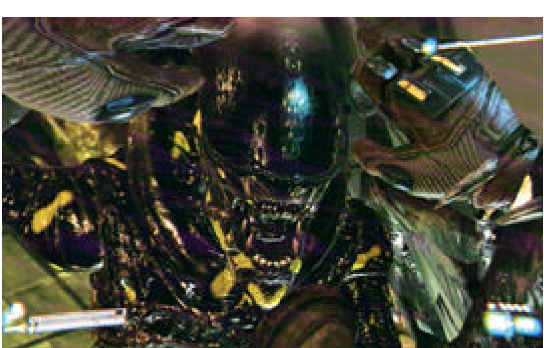





LA ATMÓSFERA de "El Regreso" está muy bien conseguida. Lástima que los gráficos no estén a la altura...



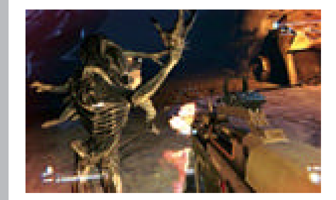
ENCONTRAMOS MUCHAS RAZAS distintas de aliens: salivadores, acechadores o estos enormes trituradores.



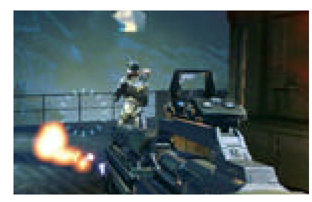
LOS SUSTOS son más numerosos al principio del juego. No dan demasiado miedo, pero mantienen la tensión.

Atrapados entre dos facciones

No sólo tenemos que sobrevivir a los asquerosos alienígenas, sino también a los humanos que nos quieren cortar el paso. Cada uno tiene una mecánica de ataque diferente, pero todos suelen atacar en grupo, para nuestra desgracia...

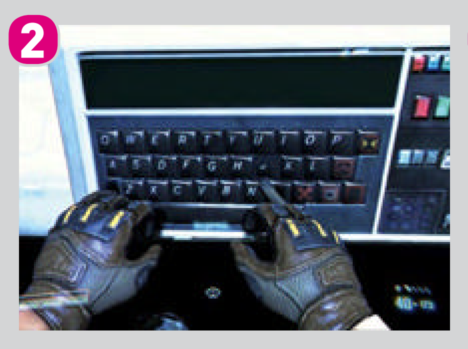


LOS XENOMORFOS prefieren el cuerpo a cuerpo y los ataques con sigilo. Aún así, en las batallas en terreno abierto, correrán de frente hacia vosotros, los muy pánfilos.

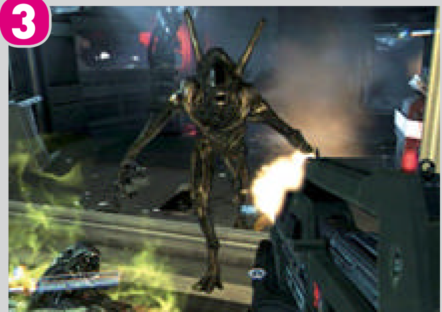


LOS SOLDADOS de Weyland-Yutani usan toda clase de armas, e incluso algunos tienen blindaje y escudos. Por suerte, ellos también son víctimas de los aliens. ¡Pilladlos desprevenidos!

2



3



MARINE APLICADO

Hemos de cumplir estas tareas:

1. ESCANEAR el entorno con nuestro sensor de movimiento, para asegurarnos de que nadie nos sigue por la espalda...

2. BUSCAR objetos, terminales y personajes clave para que la trama avance. Esto es un poco rollo...

3. COMBATIR contra todo lo que se nos acerque. Las batallas, ya sea en entornos cerrados o terreno abierto, son numerosas.

usar las torretas automáticas o el soldador para abrir y bloquear puertas. Pero lo que más utilizamos es el sensor de movimiento. Lo recordáis, ¿no? Con su pantalla tipo radar y sus inquietantes pitidos, que iban en aumento a medida que se acercaba una amenaza... Dado que los aliens son bastante sigilosos, es conveniente sacarlo de vez en cuando para no llevarnos sustos. Pero claro, mientras lo usamos no podemos disparar, por lo que buena parte de la tensión del juego viene por el hecho de decidir cuándo quedarnos expuestos.

→PERO HAY MUCHOS OTROS MOMENTOS TENSOS, como uno en el que no tenemos armas u otro en el que nubes de vapor nos impiden ver al enemigo. A pesar de todo ello, la mayoría del tiempo no estamos ante un juego de terror, sino ante uno de ▸▸

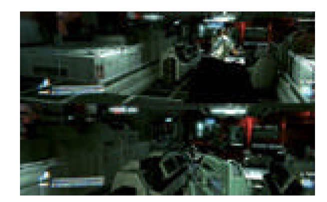
Aliens

SU SANGRE ÁCIDA supone un problema: si nos cae un poco, no podemos regenerar armadura por unos segundos. Por si no tuviéramos bastante con sus enormes garras y mordiscos.

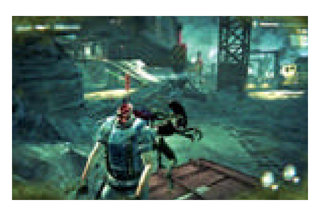


No te dividas y vencerás

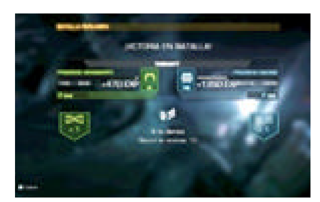
El multijugador es una vertiente muy atractiva del juego. Hay un cooperativo para la campaña y varias opciones competitivas.



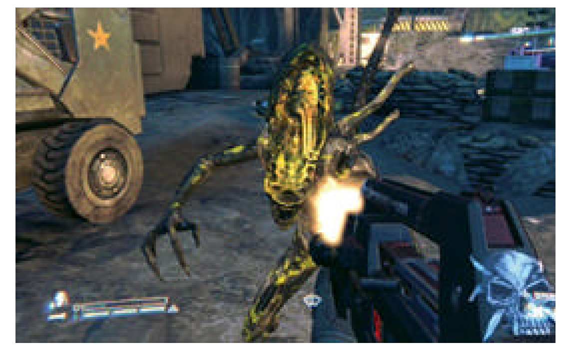
EL COOPERATIVO permite jugar a dos usuarios a pantalla partida o hasta a cuatro a través de internet o en red local. Los compañeros pueden entrar y salir cuando quieran del juego.



EN COMPETITIVO, lo más llamativo es controlar a los alien. Con ellos jugamos en tercera persona. Es posible trepar por el techo y detectar humanos a través de habitaciones cercanas.



SI GANAMOS UNA RONDA, acumulamos puntos de experiencia y subimos de nivel, lo cual permite adquirir mejoras de armas o rendimiento. Sirven también para la campaña.



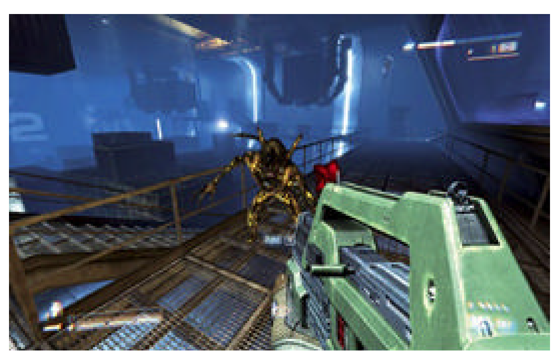
HAY ARMAS "LEGENDARIAS" que se corresponden con las que usaban los protas del film. Son de lo más efectivas.



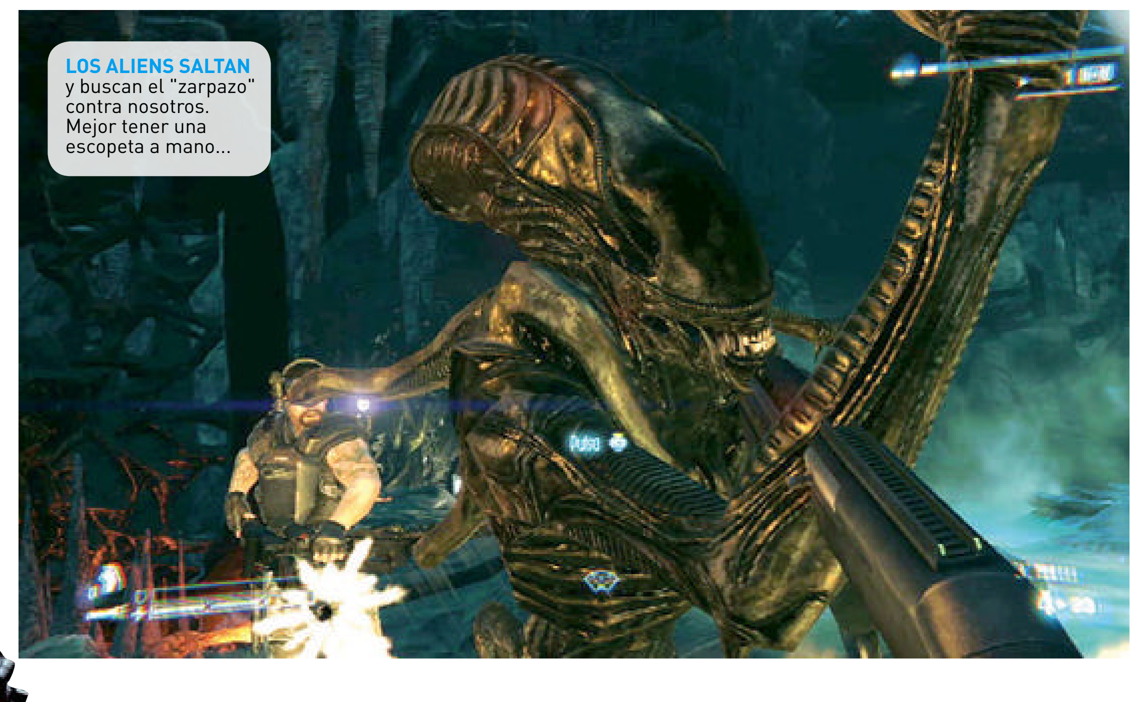
LOS MOMENTOS ICÓNICOS de la saga se homenajean en las escenas de corte. No podía faltar el chestbuster...



LOS FACEHUGGERS nos pillan por sorpresa en diferentes puntos del juego. Aporread un botón para liberaros.



LA VERSIÓN PC ofrece un control mucho más fluido y un mejor rendimiento visual, aun sin ser nada del otro jueves.



LOS ALIENS SALTAN y buscan el "zarpazo" contra nosotros. Mejor tener una escopeta a mano...

Winter y Bella

El protagonista de la historia ha de infiltrarse en LV-426 con la ayuda de sus compañeros. Bella es una de las más importantes y la pobre pasa bastantes malos ratos por el camino...

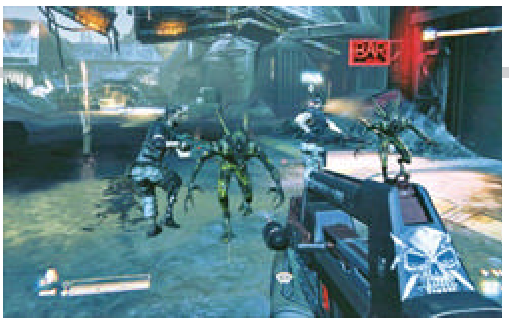
acción pura y dura, con verdaderas batallas campales frente a los xenomorfos y los soldados de la corporación Weyland-Yutani. La lucha contra estos últimos es bastante más monótona que la de los aliens, pero ni unos ni otros tienen una IA portentosa...

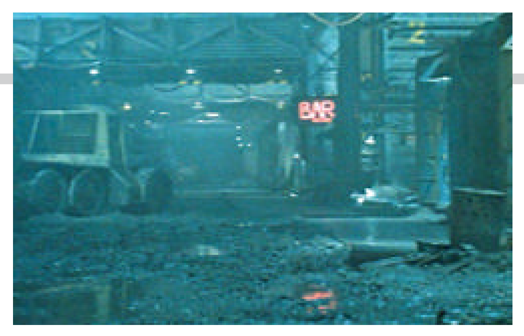
Y ES QUE HAY NUMEROSOS BUGS Y DEFECTOS que estropean la experiencia de juego: personajes atascados, algún objeto fuera de lugar, "tearing"... En general, el título está muy anticuado en el apartado técnico, con texturas simples y personajes de lo más inexpresivos. Es una pena, porque el diseño artístico sí está a la altura de las circunstancias...

EL MULTIJUGADOR ES MÁS LOABLE, con modo cooperativo local u online y cuatro modalidades competitivas, que nos permiten jugar tanto con los marines como con los aliens. Estos

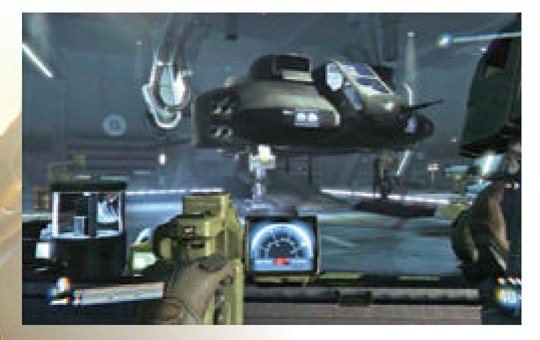
El regreso de "Aliens: el ídem"

Colonial Marines incluye numerosas referencias, guiños y ambientaciones del film de 1986, que son muy fáciles de reconocer por los fans. Aquí tenéis tres ejemplos evidentes:



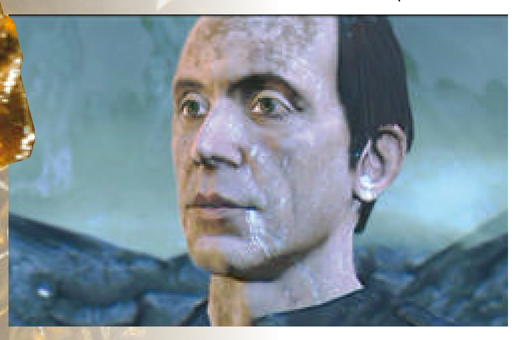


EL REFUGIO DE HADLEY´S HOPE tiene un aspecto muy similar al que veía la compañía de Ripley al llegar al planeta, pero está algo más destruido... También nos movemos por el interior de sus pasillos.



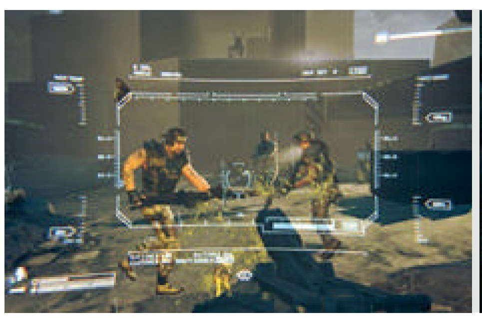


EL HANGAR del comienzo y el final de la película también se visita aquí. De hecho, encontraréis un par de referencias curiosas a los acontecimientos que tuvieron lugar en el film y que mejor no "spoilearemos"...





BISHOP, el androide interpretado por Lance Henriksen en la película también aparece aquí, aunque es un "modelo" diferente. En la versión original el actor pone su cara y voz al personaje. También hay algún otro cameo de la peli...





LAS ARMAS incluyen modelos tan chulos como la smart gun (izq.) o un lanzacohetes. Podemos personalizarlas a fondo (der).

■ LUCHAR EN GRUPO ES UNA DE LAS MEJORES OPCIONES DEL JUEGO ■

últimos son más complicados de controlar, pero la experiencia de dar caza al bando rival mola.

En el cómputo global, *Colonial Marines* prometía mucho y se ha quedado en una experiencia bastante decepcionante. No es rematadamente malo (a pesar de lo que se empecinan en decir los mentideros de Internet), pero sí del montón. Si os van los aliens y no tenéis las expectativas demasiado altas, daréis con una experiencia entretenida. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Todo lo relacionado con la peli:** referencias, ambientación, personajes...

■ **El multijugador,** aunque está algo descompensado, ofrece duelos muy divertidos.

Lo peor

■ **Está muy anticuado** en el apartado gráfico e incluye numerosos bugs.

■ **El desarrollo se vuelve soso** en muchos puntos de la aventura. Falta innovación.

Alternativas

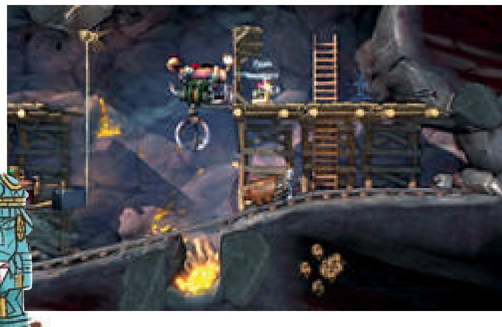
- **Left 4 Dead 2** ofrece un online cooperativo y competitivo parecido, pero con zombis.
- **Dead Space 3,** también de lucha alienígena, es superior en todos los sentidos, pero no da mucho miedo.

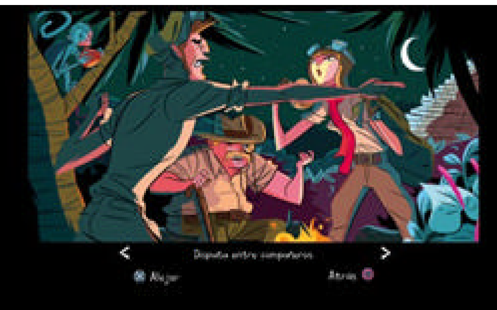
■ **GRÁFICOS** El diseño artístico está muy bien, pero el rendimiento es muy flojo.	60
■ **SONIDO** Música y efectos extraídos de la película, inmersivos. Doblaje apañado.	85
■ **DURACIÓN** Menos de 10 horas para la campaña. El multijugador da bastante de sí.	77
■ **DIVERSIÓN** Tensión y adrenalina en ciertos momentos. El resto, un tanto soso.	75
PUNTUACIÓN FINAL	**75**

Valoración

El tiempo de desarrollo ha pasado factura sobre un juego con buenas ideas y ambientación, pero muy mermado en su rendimiento técnico. Dad una oportunidad al multijugador. La campaña... bueno, por si no tenéis un juego mejor ese día.

RECORRER LA CUEVA puede llevarte entre 3 y 5 horas... pero luego te quedarán los otros 4 personajes.





7 AVENTUREROS se adentran en la cueva. Cada uno tiene una habilidad especial y un tramo de la aventura dedicado a él. Hay pinturas rupestres que narran su historia.

PS3-360-Wii U-PC | 12 | ■ Aventura ■ Double Fine ■ 1 a 3 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 12,99 € / 1200

THE CAVE

Las mentes tras las aventuras *Maniac Mansion* y *Monkey Island* se alían para crear una odisea repleta de puzzles...

THE CAVE NOS INVITA A ADENTRARNOS EN UNA CUEVA llena de saltos, puzles y trampas, con un equipo de 3 personajes de un total de 7. Cada uno representa un estereotipo (un caballero, un paleto...), tiene una motivación para entrar en la cueva y un pasado, además de una habilidad única, como desdoblarse o hackear. Los puzles son la clave de todo, pero no son muy complicados. Con revisar bien el escenario es fácil avanzar. Tampoco son muy gratificantes, pues para resolverlos debemos repetir muchos paseos.

La cueva tiene zonas comunes y otras exclusivas de cada personaje. Para verla al completo y conocer la historia de los 7 personajes, hay que repetir la aventura 3 veces, y las zonas comunes apenas presentan cambios. Si sumamos que las rutinas de salto no funcionar muy bien y que tiene un multijugador incómodo, queda un título con buenas ideas, pero que no están bien ejecutadas. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	77
SONIDO	82
DURACIÓN	73
DIVERSIÓN	78

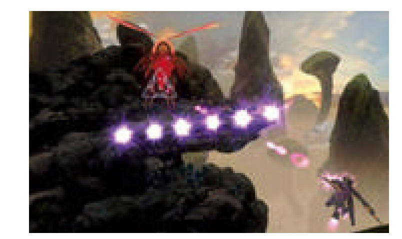
Valoración No despunta en ningún apartado concreto. Su mecánica acaba por volverse tediosa. Lo más divertido son los comentarios de la cueva.

PUNTUACIÓN FINAL 78

PS3-360-PC | YAR´S REVENGE

12 ■ Atari ■ Disparos ■ 1 ó 2 jugadores
■ Inglés ■ 4,99 € /400

NUESTRA QUERIDA ATARI 2600 acogió muchos clásicos del videojuego, como *Yar´s Revenge*. Ahora, el juego regresa con el mismo espíritu de "matamarcianos", pero desde una perspectiva trasera parecida a la de los *Panzer Dragoon*. Los mismos enemigos nos asaltan una y otra vez mientras esquivamos sus disparos y lanzamos los nuestros. Con un



stick nos movemos (aunque el avance es automático) y con el otro disparamos.

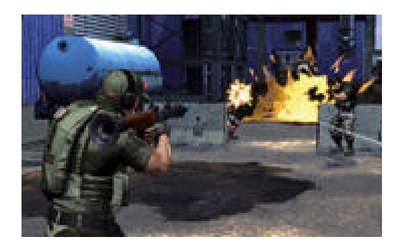
Valoración El desarrollo es extremadamente reiterativo y la detección de los disparos resulta irregular. Para nostálgicos. **50**



360-PC | SPECIAL FORCES TEAM X

18 ■ Shoot ´em up ■ Zombie Studios ■ De 2 a 12 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 14,99 €/1200

SIGUIENDO LA ESTELA de juegos como *Gotham City Impostors*, este juego sirve para organizar duelos online en los que podemos optar por el clásico todos contra todos, captura de bandera, dominio... Antes de cada ronda, podemos elegir de qué tres "bloques" se compondrá el escenario, de tal forma que las combinaciones de nuestra arena son enormes. También



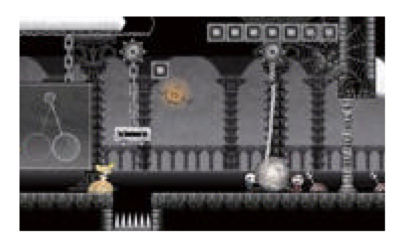
es posible subir de nivel... Y poco más, porque el resto es de lo más estándar.

Valoración Hay variedad de opciones, pero ninguna resulta innovadora y hay montones de bugs y caídas del servidor. **58**

Vita | DOKURO

12 ■ Plataformas ■ GungHo
■ 1 jugador ■ Castellano ■ 14,99 €

DOKURO ES UN PEQUEÑO ESQUELETO que quiere rescatar a una princesa encerrada en una maligna fortaleza. Mientras ella camina sin detenerse, el protagonista debe buscar la forma de anular las trampas y los enemigos que le salgan al paso. Él puede alternar entre su forma esquelética y la de un paladín y cada una de ellas tiene diferentes habilidades que debemos mezclar para seguir avanzando. Tanto los puzles



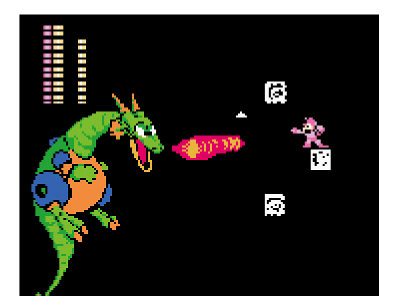
como los enfrentamientos resultan bastante sencillotes, aunque el apartado gráfico, que imita los dibujos creados con tiza, resulta encantador.

Valoración La mecánica es un tanto simple, pero la estética y la ambientación general crean una aventura muy agradable. **77**

3DS | MEGAMAN II

3 ■ Acción/Plataformas ■ Capcom
■ 1 jugador ■ Inglés ■ 4,99 €

EL CLÁSICO DE NES vuelve a la carga a través de la Consola Virtual de 3DS. En esta entrega se presentaron algunos de los jefes finales más memorables de la franquicia (de un tamaño prodigioso para lo que solía acostumbrar esa consola), además de un planteamiento jugable más asequible y equilibrado. Los ataques del propio Megaman también son más espectaculares, aunque algunos de ellos son excesivamente efec-



tivos. Esta entrega incorporó "checkpoints" que servían para no tener que reiniciar cada fase.

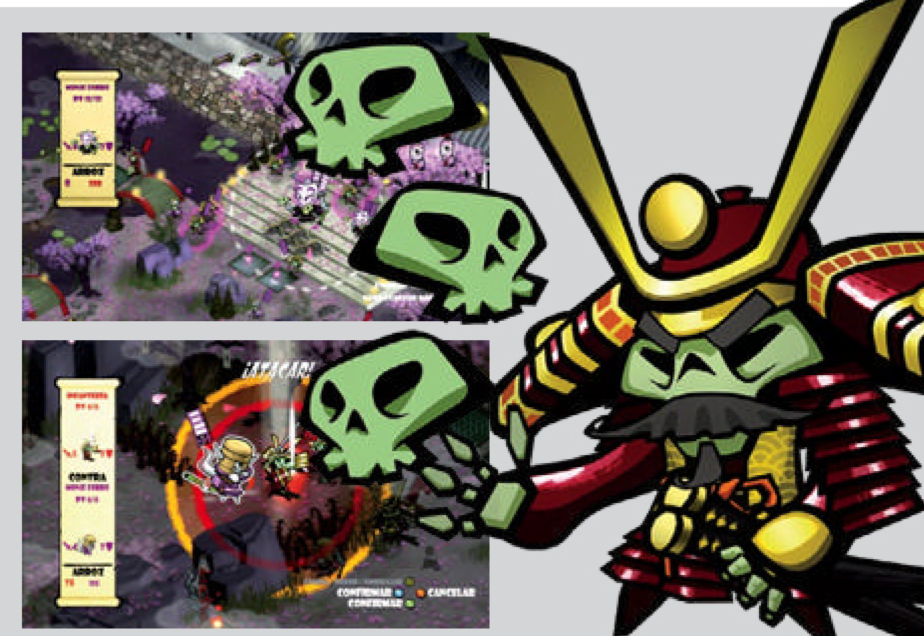
Valoración Un desarrollo "old school" atractivo y estimulante, aunque arrastra algunos fallos gráficos (parpadeo de sprites). **84**

Xbox 360 - PC
SKULLS OF THE SHOGUN

7 ■ Estrategia ■ 17-Bit ■ De 1 a 4 jugadores
■ Castellano ■ 15 €/1200

EL GENERAL AKAMOTO ha muerto y ahora quiere recorrer el inframundo para saciar su sed de venganza. Todo esto suena muy dramático, pero este juego de estrategia de ambientación japonesa se lo toma todo a cachondeo: chistes, juegos de palabras en castellano y personajes caricaturescos decoran este título, cuya mecánica consiste en mover por turnos a nuestros efectivos para derrotar al general de cada misión. Por el camino podemos invocar espíritus que ayuden en combate o mejorar nuestras estadísticas. El juego incluye un modo para que los usuarios de 360, PC (Windows 8) y móvil combatan entre sí.

Valoración Es fácil de asimilar y muy simpático, aunque tiene bastantes bugs y la selección de unidades es incómoda en 360. **78**



VARIOS



MÁS ACCIÓN ONLINE es lo que recibimos para potenciar el apartado estrella de *Black Ops II*.

CALL OF DUTY: BLACK OPS II
PS3-360-PC | Precio: 14,99 € / 1200 - 1,86 GB

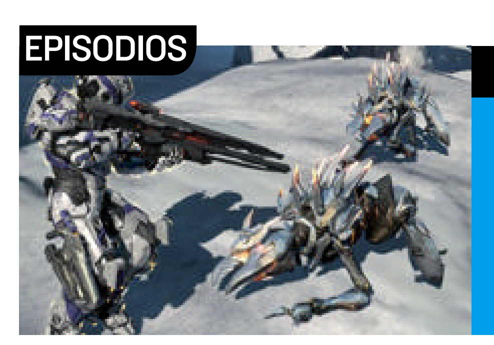
Revolution

EL PRIMER PACK de contenido para el juego de disparos de Activision ya está disponible. A los que disfrutáis con los zombis os gustará saber que se incorporan un mapa y un modo adicionales, siendo este último bastante entretenido al invertir los papeles y jugar como no muerto. El punto fuerte del DLC son los cuatro mapas que llegan para el modo multijugador, con escenarios que van desde una estación de esquí hasta un skate park. Desde luego que el coste del paquete es alto, aunque la diversión que proporciona es alta y prolonga la vida "online" del título que, al fin y al cabo, es de lo que se trata.

VALORACIÓN ★★★☆☆



EPISODIOS



HALO 4
Xbox 360
Precio: gratis - 2,3 GB

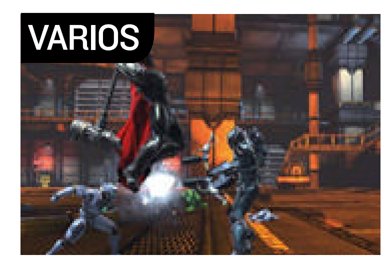
Spartan Ops

DESPUÉS DE UN PARÓN de más de un mes, ya podemos descargar los episodios sexto al décimo, que finiquitan la temporada. A pesar de resultar algo repetitivos, son muy divertidos para jugar entre amigos.

VALORACIÓN ★★★★☆



VARIOS



DC UNIVERSE ONLINE
PS3-PC | 9,99 €

Territorio propio

CONSTRUIR TU GUARIDA y personalizarla es uno de los aportes de este DLC, junto a la opción de atacar otras bases o defender la tuya en combates PvP y nuevas misiones individuales, aunque hay que decir que se ha quedado un poco corto en extensión y largo en coste.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

CANCIONES



ROCKSMITH
PS3-360-PC | 2,99 € / 240 - 4 MB

Hits de los 60 y 70

TRES CLÁSICOS de los de verdad ("American Woman", "Surrender" y "Born to be Wild") acaban de llegar al juego de música de Ubisoft. El problema es que el precio es muy alto, ya que tres euros por cada canción hacen que nos lo pensemos mucho a la hora de comprarlas.

VALORACIÓN ★★★☆☆

PERSONAJES



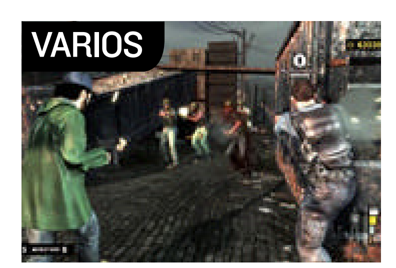
GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA
PS3-360 | 1,99 € / 160 - 108 KB

Nuevos héroes

RADAGAST Y GLÓIN se incorporan como descargables al MOBA exclusivo para consolas. El hecho de que cada uno cueste dos euros no es grave, pero si tenemos en cuenta que los problemas de conexión del juego no se han solucionado, se hace caro.

VALORACIÓN ★☆☆☆☆

VARIOS



MAX PAYNE 3
PS3-360-PC | 8,99 € / 800

Todos contra todos

UN COMPLETO PACK debuta en uno de nuestros juegos de acción favoritos. Cuatro modos multijugador, cinco armas, un modo para un jugador, cinco objetos y siete logros/trofeos son las novedades que trae, muchas pero a un precio un tanto inflado.

VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS

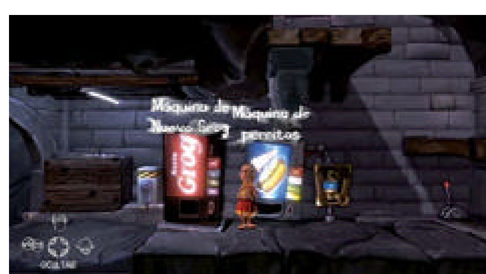


METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Veinte minutos de acción pura es lo que nos ofrece la demo del esperado título de Konami. La cinemática inicial nos presenta al equipo que apoya a nuestro protagonista en su misión, para a continuación pasar a disfrutar de una muestra donde la velocidad de Raiden y su habilidad como "charcutero" son las estrellas indiscutibles, con unos enemigos y escenarios que podemos "trocear" a nuestro gusto.

NBA 2K13

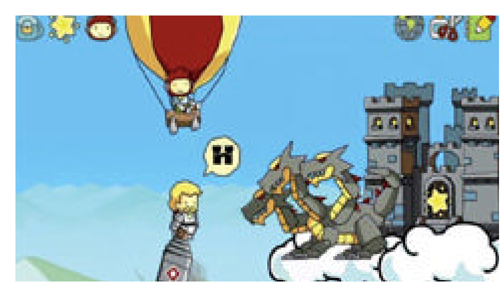
Aunque este título se lanzó para Wii U a finales de diciembre, su demo acaba de llegar a la eShop europea. El juego en sí es muy similar a lo ya visto en otras plataformas, pero tenemos el añadido de las funciones que nos ofrece el mando, como planificar las jugadas.



THE CAVE

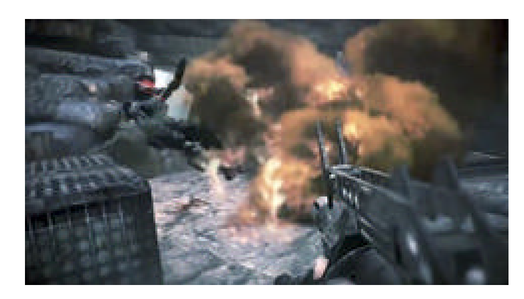
Esta aventura al estilo "old school" ya está disponible para su compra y, como era de esperar, también podemos descargar la demo. No dura mucho, pero nos da tiempo de sobra para ver si su apuesta por la cooperación entre personajes nos convence.

MULTIMEDIA



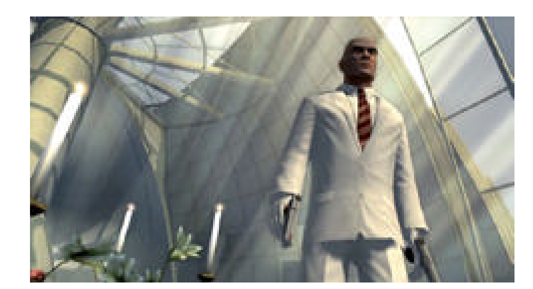
SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Superar niveles con dibujos surgidos de nuestras palabras es su propuesta, algo que podemos comprobar en un video donde vemos varios ejemplos, además de a Link y Mario como ayudantes en nuestra misión.



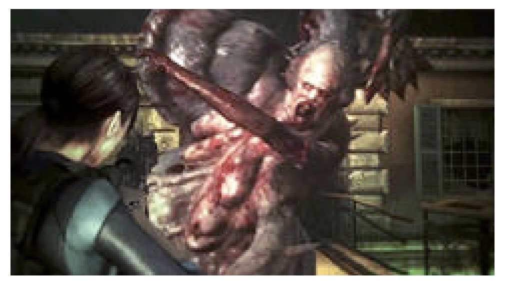
KILLZONE: MERCENARY

Aún faltan siete meses para "catar" uno de los juegos más esperados para PS Vita. Acción a tope, armas de todo tipo, enemigos variados y un nivel técnico elevado es lo que ofrece su último y espectacular trailer.



HITMAN HD TRILOGY

Nuestro asesino favorito acaba de llegar en un pack con tres de sus entregas presentadas en HD, y lo hace introducido por un trailer que muestra cómo le sienta el cambio a unos niveles que ya disfrutamos en su día.



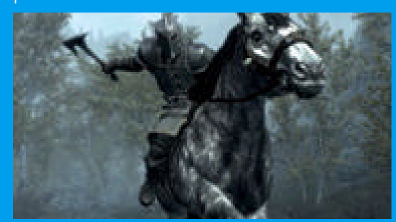
RESIDENT EVIL REVELATIONS

Por fin se ha confirmado la versión para PC y consolas de sobremesa del, hasta hace poco, título exclusivo para 3DS. Su trailer de presentación nos muestra a Jill Valentine pasándolas muy canutas...

NOTICIAS

SKYRIM POR FIN SE EXPANDE EN PS3

Han tardado lo suyo en llegar a la consola de Sony, pero finalmente *Dragonborn* y *Hearthfire* ya están entre nosotros, mientras que *Dawnguard* debutará el 27 de febrero. Como compensación por la larga espera, cada una de las expansiones disfruta de un 50% de descuento durante su primera semana a la venta.



UNA EDAD MEDIA MUY MODERNIZADA

Si lo vuestro es utilizar espadas, arcos y lanzas en lugar de armas de fuego, sabed que *Chivalry Medieval Warfare* ha recibido su primera actualización gratuita de contenido. Además de solucionar algunos fallos, nos trae trece mapas, cinco armas y dos modos de juego nuevos.

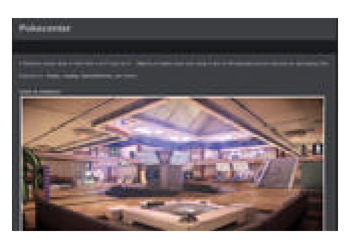
GUILD WARS 2 SE ACTUALIZA "A TOPE"

El MMORPG sin cuotas mensuales más popular acaba de lanzar una masiva actualización. No sólo se ha incluido una nueva historia que tendrá su desarrollo propio en los meses venideros, sino que se han introducido mejoras en la jugabilidad y la necesaria corrección de errores.

TRIPLE RACIÓN DE DEMOS DE CALIDAD

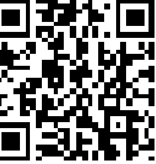
Gears of War: Judgment tendrá demostración el 19 de marzo (tres días antes de su lanzamiento), *The Last of Us* mostrará la suya a los compradores de *God of War: Ascension* y, en lo que respecta a *Monster Hunter 3 Ultimate*, podéis probarlo ya mismo tanto en Wii U como en 3DS, ya que se acaba de publicar su demo.

La web del mes



POKÉMON UNREAL

En **evanliaw.com** podemos observar un diseño del grafista del mismo nombre: nada más y nada menos que un Pokémon Center realizado con el kit de desarrollo de Unreal. ¿Veremos algún día algo así en un título de la saga para Wii U? No estaría nada mal, la verdad.



LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- *losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas



VUESTROS FAVORITOS

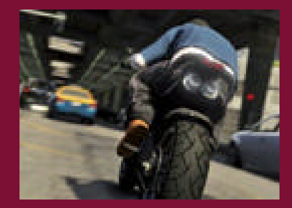
Pos.	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	Assassin's Creed III	PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC	→	1	4
2	Ni no Kuni: La ira de la bruja...	PS3	!	-	1
3	DmC: Devil May Cry	PS3 - XBOX 360 - PC	!	-	1
4	Call of Duty: Black Ops II	PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC	→	4	3
5	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	3	12
6	Dishonored	PS3 - XBOX 360 - PC	→	6	2
7	Far Cry 3	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	2	3
8	FIFA 13	PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC	↑	9	4
9	Uncharted 3	PS3	↓	5	2
10	Resident Evil 6	PS3 - XBOX 360	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

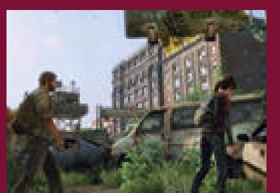
! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA



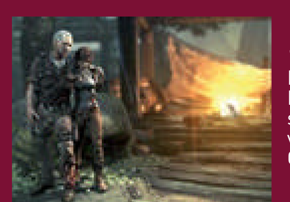
LOS MÁS ESPERADOS



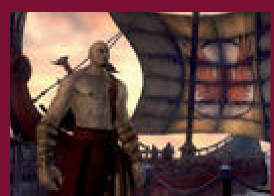
1 GTA V
PS3 - XBOX 360
Estaba previsto que se lanzara en primavera, pero Rockstar ha decidido retrasar su diamante hasta septiembre. Toca esperar más, chicos.
FECHA: 17 DE SEPTIEMBRE



2 The Last of Us
PS3
Joel y Ellie ya están a punto de enfrentarse a humanos, runners y clickers en su afán por sobrevivir a un mundo devastado por un hongo.
FECHA: 7 DE MAYO



3 Tomb Raider
PS3 - XBOX 360 - PC
El reseteo que Crystal Dynamics le ha dado a la saga lleva largo tiempo entre vuestros anhelos, pero Lara Croft ya casi está aquí.
FECHA: 5 DE MARZO



4 God of War Ascension
PS3
La precuela de la aclamada saga de Sony nos meterá en la piel de un joven Kratos, antes de enfrentarse al Olimpo.
FECHA: 13 DE MARZO



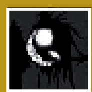
5 Bioshock Infinite
PS3 - XBOX 360 - PC
Las nubes, los raíles y la bella Elizabeth aguardan la llegada del detective Booker DeWitt a la ciudad de Columbia.
FECHA: 26 DE MARZO

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... DmC: DEVIL MAY CRY

La valoración de Hobby Consolas (nº 258) fue de 88.
Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

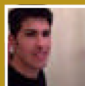




Su estilo es brutal
Ray Sánchez

"Es el 'hack and slash' más rudo, fluido, ordenado, elegante y adictivo que he jugado. Me gusta más, incluso, que *Bayonetta*".

NOTA **97**



Rejuvenece y se lava la cara
Alberto González

"Acierta tanto en el desarrollo como en la nueva estética, incluido el look de Dante, cuyo carisma se mantiene".

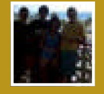
NOTA **93**



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**Borderlands 2** PS3 - XBOX 360 - PC	92	94/100 "Su mezcla de tiros, rol y cooperación es espectacular"	37/40 No disponible	9/10 "Prepárate para perderte en la maravillosa Pandora"	9,75/10 "De las experiencias más gratificantes de esta generación"	8,5/10 "Un deleite para gastar horas y horas de tiempo libre"	9/10 "Gearbox conoce las bases del shooter mejor que nadie"
2	**Halo 4** XBOX 360	91	94/100 "El Jefe Maestro vuelve a casa por la puerta grande"	36/40 No disponible	9,8/10 "El rey de Xbox regresa al trono que le correspondía"	9,25/10 "343 ha logrado un gran equilibrio entre lo viejo y lo nuevo"	9/10 "Emotiva historia, coronada con un intenso multijugador"	8/10 "No reinventa la saga, pero le da un serio recalibrado"
3	**Dishonored** PS3 - XBOX 360 - PC	90	94/100 "No querrás jugar a nada que no esté tan bien diseñado"	35/40 No disponible	9,2/10 "Una joya, con un mundo memorable y una gran estética"	8,75/10 "Ofrece muchas opciones, que es una delicia descubrir"	9/10 "Los poderes, la libertad y el diseño son excelentes"	9/10 "Sus opciones se traducen en un deleite poco habitual"
4	**Assassin's Creed III** PS3 - X360 - Wii U - PC	89	93/100 "Buenos cambios para una saga que ya se estancaba"	38/40 No disponible	8,5/10 "Una impresionante aventura que triunfa en casi todo"	9,5/10 "La mejor entrega de *Assassin's Creed* hasta la fecha"	8,5/10 "Exploración, historia y batallas navales son un éxito"	8/10 "Un nuevo mundo para ofrecer un juego rejuvenecido"
5	**New Super Mario Bros U** Wii U	88	92/100 "Mejor juego de la subsaga *New* y del estreno de Wii U"	36/40 No disponible	9,1/10 "Recuerda que aún hay vida para los plataformas en 2D"	9,25/10 "Incorpora elementos nuevos y clásicos con acierto"	8,5/10 "Un excelente comienzo para el viaje de Nintendo al HD"	8/10 "En HD, pero sin nada que no hubiera cabido en Wii"
6	**Far Cry 3** PS3 - XBOX 360 - PC	88	91/100 "Un mundo abierto fresco y lleno de posibilidades"	-/40 No disponible	9/10 "Su oscura historia y su excitante acción son impredecibles"	9/10 "Una aventura isleña que no te querrás perder"	9/10 "Una inteligente y elegante mezcla de acción y aventura"	8/10 "Rook Island no es lugar de vacaciones, pero sí de diversión"
7	**Call of Duty: Black Ops II** PS3 - XBOX 360 - PC	87	93/100 "Ambientación futurista con un online realmente salvaje"	37/40 No disponible	9,3/10 "Gran ejemplo de cómo evolucionar una saga anual"	8,5/10 "Por fin mete cambios significativos en el modo Campaña"	8/10 "Se refuerza con un siniestro villano y toma de decisiones"	8/10 "Gran *Call of Duty*... pero no deja de ser un *Call of Duty*"
8	**Ni no Kuni: La ira de la...** PS3	86	92/100 "A la altura de las mejores películas del estudio Ghibli"	36/40 No disponible	9,4/10 "El mejor J-RPG en años y un imprescindible de PS3"	7/10 "Una belleza visual, pero las mecánicas de rol flojean"	9/10 "Su infinita creatividad hace de él un tesoro imperdible"	8/10 "Un cuento familiar muy cuidado en un género familiar"
9	**DmC: Devil May Cry** PS3 - XBOX 360 - PC	85	88/100 "Tras tanta polémica, el reinicio le ha ido genial a la saga"	34/40 No disponible	8,9/10 "*DmC* es exactamente lo que la serie necesitaba"	9/10 "Ninja Theory ha conseguido revitalizar a Dante"	8/10 "El sistema de combate y el diseño son más que un reset"	8/10 "Es el mejor hack and slash desde *Bayonetta*"
10	**Dead Space 3** PS3 - XBOX 360 - PC	83	89/100 "La entrega más completa de la saga, aunque no innova"	-/40 No disponible	7,8/10 "Tiene errores, pero el combate y el ambiente funcionan"	9,75/10 "Uno de los mejores juegos de terror que hemos visto"	8/10 "Mantiene las bases, con un gran sistema de armas"	7/10 "Hay buenos momentos, pero la historia está estirada"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

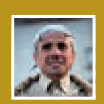


Dante ha resucitado

Andrés Macho

"Capcom ha llenado de vitalidad a Dante, con un título que contiene cantidad de mejoras apreciables, aunque la duración es escasa".

NOTA 86

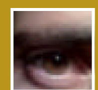


Necesitaba renovarse

Javi Tovar

"Ninja Theory ha hecho un trabajo excelente. Visualmente sorprende, los combates son muy fluidos y la historia lo adereza todo muy bien".

NOTA 85

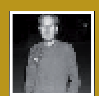


No acaba de convencer

Enrique J.Montilla

"Dante evoluciona, pero no mejora. Ha perdido la esencia de los juegos antiguos de la franquicia y, además, es corto, algo líneal y bastante fácil".

NOTA 80



Una historia paralela

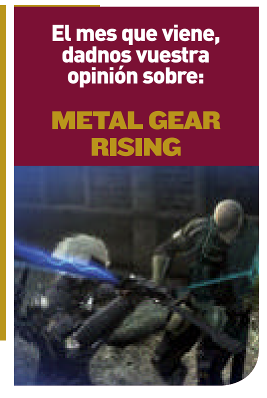
Fran Freniche

"Como juego paralelo, es entretenido y tiene un buen apartado artístico, pero ha perdido esencia por el nuevo Dante y la historia, que no pega".

NOTA 80

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

METAL GEAR RISING



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

NUEVO



PLAYSTATION 3

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	**97**	29,90 €
2 Uncharted 3	**96**	29,95 €
3 Red Dead Redemption	**96**	29,95 €
4 Metal Gear Solid 4	**96**	29,95 €
5 Dishonored	**94**	59,95 €
6 Assassin´s Creed III	**93**	69,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Modern Warfare 3	**95**	70,95 €
2 Borderlands 2	**94**	39,95 €
3 CoD: Black Ops II	**93**	69,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	**95**	29,95 €
2 Little Big Planet	**95**	19,95 €
3 Sonic Generations	**87**	19,95 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	**95**	29,95 €
2 F1 2012	**93**	64,95 €
3 Dirt 3	**92**	19,95 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 13	**94**	69,95 €
2 FIFA 12	**94**	29,95 €
3 Pro Evol. Soccer 2013	**88**	49,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	**96**	49,95 €
2 Mass Effect 3	**93**	30,95 €
3 Ni no Kuni	**92**	64,95 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	**95**	24,95 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	**94**	39,95 €
3 Mortal Kombat	**94**	39,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K13	**93**	59,95 €
2 Virtua Tennis 4	**92**	39,95 €
3 Top Spin 4	**91**	29,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	**94**	19,95 €
2 Guitar Hero World Tour	**94**	9,90 €
3 Portal 2	**90**	29,95 €

El juego del mes

DEAD SPACE 3

Isaac Clarke vuelve a la acción en la tercera entrega de una de las sagas más carismáticas de la presente generación. El planeta Tau Volantis, con sus extensiones de hielo, y los necromorfos nos vuelven a poner las cosas difíciles, pero, esta vez, podemos compartir la tensión en el cooperativo para dos jugadores.



XBOX 360

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	**97**	29,90 €
2 Red Dead Redemption	**96**	29,95 €
3 Gears of War 3	**94**	29,95 €
4 Dishonored	**94**	59,95 €
5 Max Payne 3	**94**	29,95 €
6 Assassin's Creed 3	**93**	69,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	**96**	39,95 €
2 CoD: Modern Warfare 3	**95**	70,95 €
3 Halo 4	**94**	64,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Sonic Generations	**87**	19,95 €
2 Spyro La fuerza del...	**81**	19,95 €
3 Sonic the Hedgehog	**68**	19,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 4	**94**	29,95 €
2 Forza Horizon	**93**	64,95 €
3 F1 2012	**93**	64,95 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 13	**94**	69,95 €
2 FIFA 12	**94**	29,95 €
3 Pro Evol. Soccer 2013	**88**	49,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	**96**	49,95 €
2 Fallout New Vegas	**94**	29,95 €
3 Mass Effect 3	**93**	30,95 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	**95**	24,95 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	**94**	39,95 €
3 Mortal Kombat	**94**	39,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K13	**93**	59,95 €
2 Virtua Tennis 4	**92**	39,95 €
3 Top Spin 4	**91**	29,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	**94**	19,95 €
2 Portal 2	**90**	29,95 €
3 Tropico 4	**82**	29,90 €

El juego del mes

METAL GEAR RISING: REVENG.

Tras muchas idas y venidas, el "spin off" protagonizado por Raiden, en su versión de cíborg ninja, por fin aterriza entre nosotros. Platinum Games vuelve a demostrar el filo de sus herramientas para trabajar el género del "hack and slash".



Wii U

Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 Call of Duty: Black Ops II	**93**	69,95 €
2 NBA 2K13	**93**	59,95 €
3 New Super Mario Bros. U	**92**	59,95 €
4 Mass Effect 3	**92**	69,95 €
5 FIFA 13	**91**	69,95 €
6 Batman Arkham City	**90**	59,95 €
7 Darksiders II	**90**	59,95 €
8 Assassin's Creed III	**89**	69,95 €
9 Nintendo Land	**88**	59,95 €
10 Tekken Tag Tournament 2	**87**	61,95 €

El juego del mes

NINTENDO LAND

A la espera de que empiecen a llegar títulos potentes como *Monster Hunter 3 Ultimate* o *Pikmin 3*, ésta es, junto con *New Super Mario Bros U*, una de las exclusividades imprescindibles de la primera hornada de Wii U. Su variedad de pruebas y el juego asimétrico convierten a *Nintendo Land* en la mejor opción para montar la fiesta con los amigos.



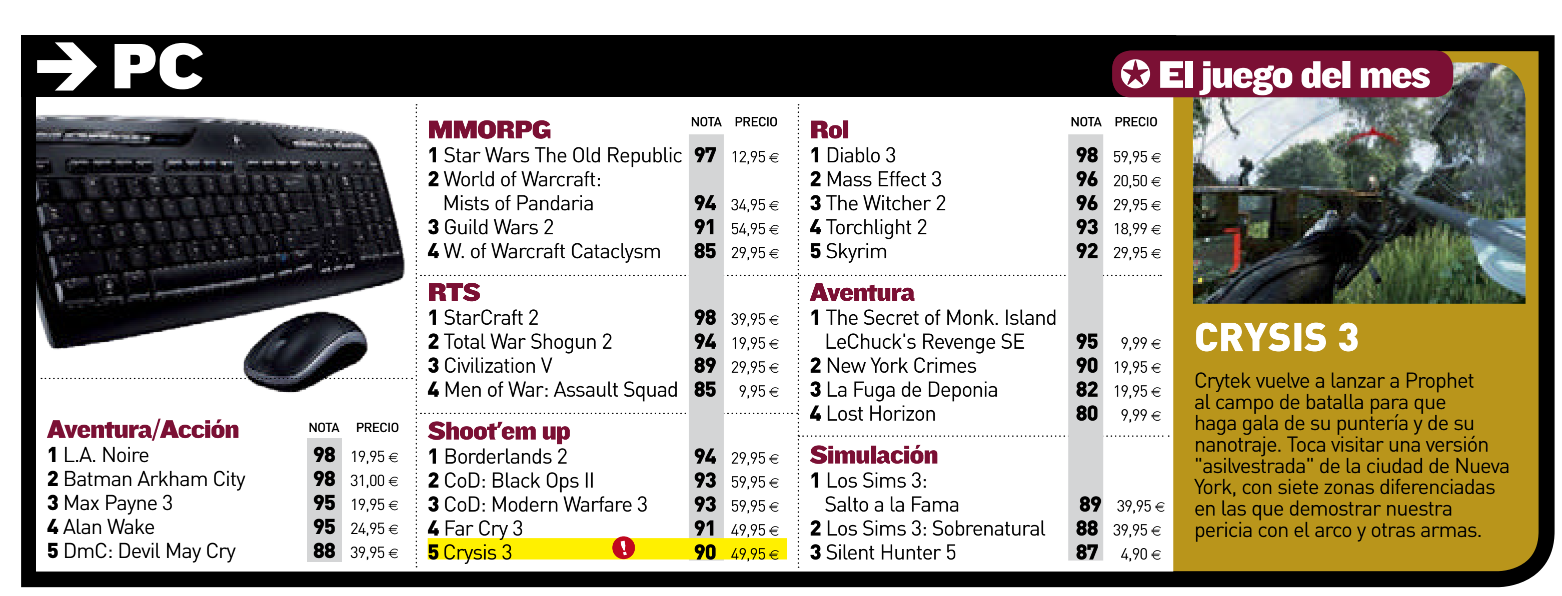
Wii

Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 Zelda: Skyward Sword	**97**	49,95 €
2 Super Mario Galaxy 2	**97**	49,95 €
3 Super Mario Galaxy	**97**	24,95 €
4 Metroid Prime Trilogy	**95**	49,95 €
5 Super Smash Bros Brawl	**94**	49,95 €
6 New Super Mario Bros	**94**	49,95 €
7 Guitar Hero World Tour	**94**	9,90 €
8 Rock Band 2	**94**	29,90 €
9 The Last Story	**93**	50,95 €
10 Monster Hunter Tri	**93**	49,95 €

El juego del mes

SUPER MARIO GALAXY 2

En el Nintendo Direct de enero se anunció que ya está en marcha el desarrollo de un Mario tridimensional para Wii U, así que es un buen momento para rescatar de la estantería este juegazo, que tiene el honor de ser la cumbre del género plataformero en Wii.



PC

Aventura/Acción

		NOTA	PRECIO
1	L.A. Noire	98	19,95 €
2	Batman Arkham City	98	31,00 €
3	Max Payne 3	95	19,95 €
4	Alan Wake	95	24,95 €
5	DmC: Devil May Cry	88	39,95 €

MMORPG

		NOTA	PRECIO
1	Star Wars The Old Republic	97	12,95 €
2	World of Warcraft: Mists of Pandaria	94	34,95 €
3	Guild Wars 2	91	54,95 €
4	W. of Warcraft Cataclysm	85	29,95 €

RTS

		NOTA	PRECIO
1	StarCraft 2	98	39,95 €
2	Total War Shogun 2	94	19,95 €
3	Civilization V	89	29,95 €
4	Men of War: Assault Squad	85	9,95 €

Shoot'em up

		NOTA	PRECIO
1	Borderlands 2	94	29,95 €
2	CoD: Black Ops II	93	59,95 €
3	CoD: Modern Warfare 3	93	59,95 €
4	Far Cry 3	91	49,95 €
5	Crysis 3 !	90	49,95 €

Rol

		NOTA	PRECIO
1	Diablo 3	98	59,95 €
2	Mass Effect 3	96	20,50 €
3	The Witcher 2	96	29,95 €
4	Torchlight 2	93	18,99 €
5	Skyrim	92	29,95 €

Aventura

		NOTA	PRECIO
1	The Secret of Monk. Island LeChuck's Revenge SE	95	9,99 €
2	New York Crimes	90	19,95 €
3	La Fuga de Deponia	82	19,95 €
4	Lost Horizon	80	9,99 €

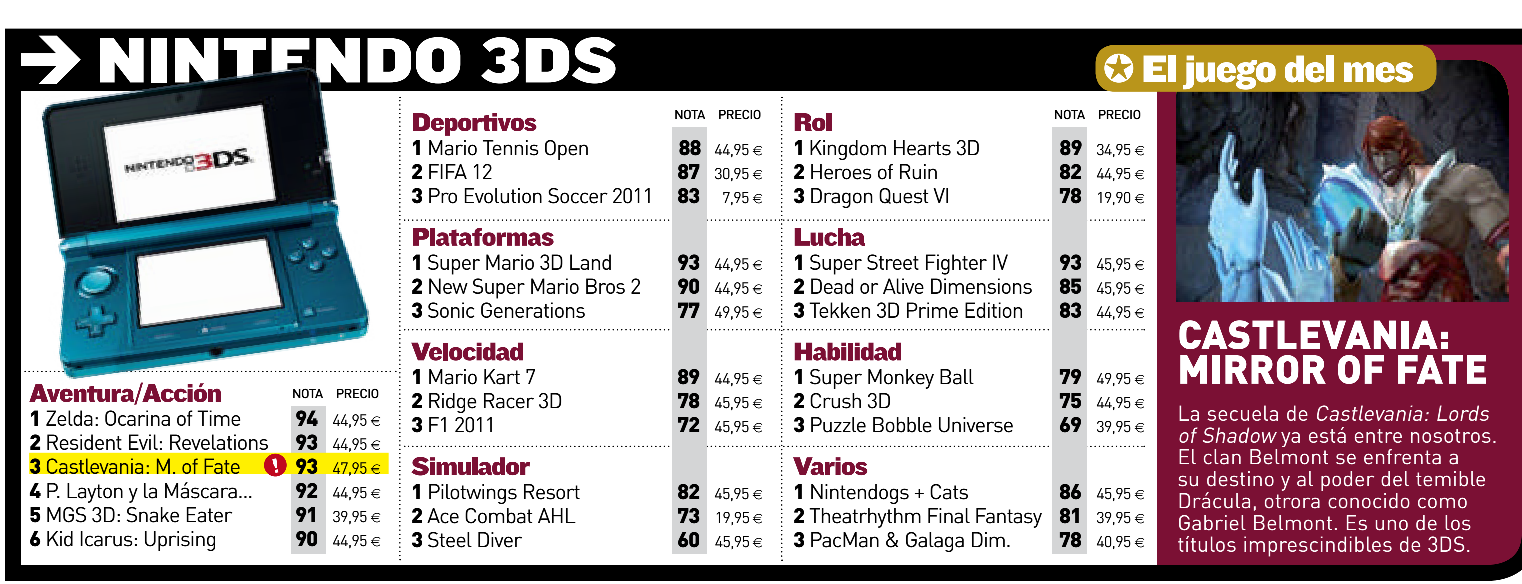
Simulación

		NOTA	PRECIO
1	Los Sims 3: Salto a la Fama	89	39,95 €
2	Los Sims 3: Sobrenatural	88	39,95 €
3	Silent Hunter 5	87	4,90 €

El juego del mes

CRYSIS 3

Crytek vuelve a lanzar a Prophet al campo de batalla para que haga gala de su puntería y de su nanotraje. Toca visitar una versión "asilvestrada" de la ciudad de Nueva York, con siete zonas diferenciadas en las que demostrar nuestra pericia con el arco y otras armas.



NINTENDO 3DS

Aventura/Acción

		NOTA	PRECIO
1	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2	Resident Evil: Revelations	93	44,95 €
3	Castlevania: M. of Fate !	93	47,95 €
4	P. Layton y la Máscara...	92	44,95 €
5	MGS 3D: Snake Eater	91	39,95 €
6	Kid Icarus: Uprising	90	44,95 €

Deportivos

		NOTA	PRECIO
1	Mario Tennis Open	88	44,95 €
2	FIFA 12	87	30,95 €
3	Pro Evolution Soccer 2011	83	7,95 €

Plataformas

		NOTA	PRECIO
1	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
2	New Super Mario Bros 2	90	44,95 €
3	Sonic Generations	77	49,95 €

Velocidad

		NOTA	PRECIO
1	Mario Kart 7	89	44,95 €
2	Ridge Racer 3D	78	45,95 €
3	F1 2011	72	45,95 €

Simulador

		NOTA	PRECIO
1	Pilotwings Resort	82	45,95 €
2	Ace Combat AHL	73	19,95 €
3	Steel Diver	60	45,95 €

Rol

		NOTA	PRECIO
1	Kingdom Hearts 3D	89	34,95 €
2	Heroes of Ruin	82	44,95 €
3	Dragon Quest VI	78	19,90 €

Lucha

		NOTA	PRECIO
1	Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2	Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3	Tekken 3D Prime Edition	83	44,95 €

Habilidad

		NOTA	PRECIO
1	Super Monkey Ball	79	49,95 €
2	Crush 3D	75	44,95 €
3	Puzzle Bobble Universe	69	39,95 €

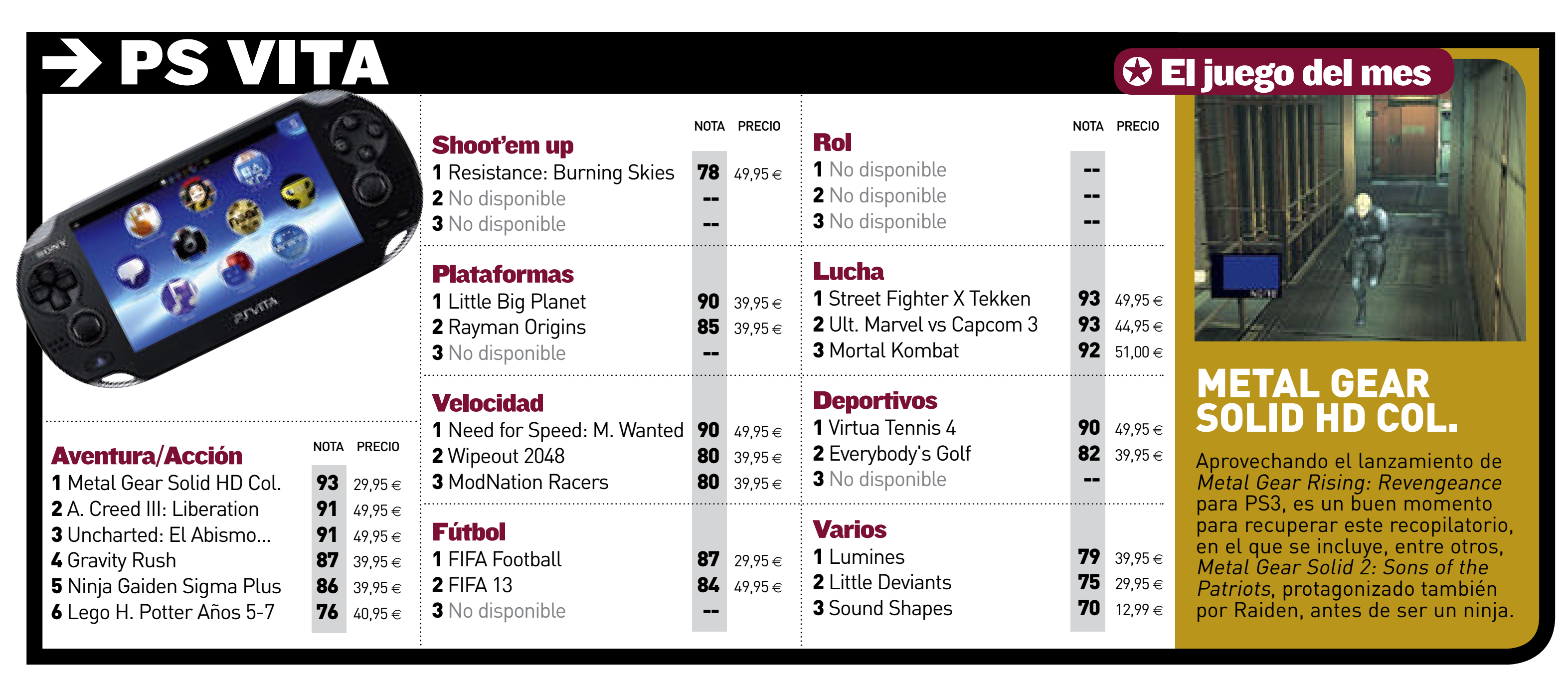
Varios

		NOTA	PRECIO
1	Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2	Theatrhythm Final Fantasy	81	39,95 €
3	PacMan & Galaga Dim.	78	40,95 €

El juego del mes

CASTLEVANIA: MIRROR OF FATE

La secuela de *Castlevania: Lords of Shadow* ya está entre nosotros. El clan Belmont se enfrenta a su destino y al poder del temible Drácula, otrora conocido como Gabriel Belmont. Es uno de los títulos imprescindibles de 3DS.



PS VITA

Aventura/Acción

		NOTA	PRECIO
1	Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2	A. Creed III: Liberation	91	49,95 €
3	Uncharted: El Abismo...	91	49,95 €
4	Gravity Rush	87	39,95 €
5	Ninja Gaiden Sigma Plus	86	39,95 €
6	Lego H. Potter Años 5-7	76	40,95 €

Shoot'em up

		NOTA	PRECIO
1	Resistance: Burning Skies	78	49,95 €
2	No disponible	--	
3	No disponible	--	

Plataformas

		NOTA	PRECIO
1	Little Big Planet	90	39,95 €
2	Rayman Origins	85	39,95 €
3	No disponible	--	

Velocidad

		NOTA	PRECIO
1	Need for Speed: M. Wanted	90	49,95 €
2	Wipeout 2048	80	39,95 €
3	ModNation Racers	80	39,95 €

Fútbol

		NOTA	PRECIO
1	FIFA Football	87	29,95 €
2	FIFA 13	84	49,95 €
3	No disponible	--	

Rol

		NOTA	PRECIO
1	No disponible	--	
2	No disponible	--	
3	No disponible	--	

Lucha

		NOTA	PRECIO
1	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
2	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
3	Mortal Kombat	92	51,00 €

Deportivos

		NOTA	PRECIO
1	Virtua Tennis 4	90	49,95 €
2	Everybody's Golf	82	39,95 €
3	No disponible	--	

Varios

		NOTA	PRECIO
1	Lumines	79	39,95 €
2	Little Deviants	75	29,95 €
3	Sound Shapes	70	12,99 €

El juego del mes

METAL GEAR SOLID HD COL.

Aprovechando el lanzamiento de *Metal Gear Rising: Revengeance* para PS3, es un buen momento para recuperar este recopilatorio, en el que se incluye, entre otros, *Metal Gear Solid 2: Sons of the Patriots*, protagonizado también por Raiden, antes de ser un ninja.

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Fez	800	277 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Minecraft	1600	113 MB
5	Spelunky	1200	157 MB



Wizorb
El clásico *Breakout* ha sido reinventado y dotado de unas gotitas de magia.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240	96 MB
2	Wizorb	240	156 MB
3	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
4	Cthulhu Saves the World	240	149MB
5	The Impossible Game	80	9 MB

Store PS3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
2	Braid	9,99 €	240 MB
3	Journey	12,99 €	591 MB
4	Skullgirls	14,99 €	1,16 GB
5	The Unfinished Swan	12,99 €	1,16 GB



Jetpack Joyride
Parece mentira que un juego tan enganchante sea gratis. ¿Hasta qué punto podréis aguantar corriendo?

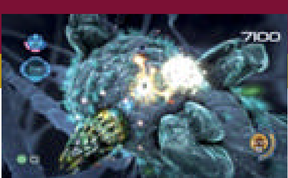
MINIS: Juegos pequeños para PS3, Vita y PSP

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	Wizorb	2,99 €	156 MB
4	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
5	Jetpack Joyride	Gratis	42 MB

Store PS Vita

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS VITA

1	Mutant Blobs Attack	4,99 €	127 MB
2	Plantas contra Zombis	11,25 €	74 MB
3	Super Stardust Delta	6,99 €	209 MB
4	Escape Plan	8,99 €	840 MB
5	Frobisher Says!	Gratis	421 MB



Nano Assault Neo
Es bastante clásico en su desarrollo, pero muy vistosillo por fuera. Un gran "shooter" para Wii U.

Wii U eShop

JUEGOS SÓLO DESCARGABLES PARA Wii U

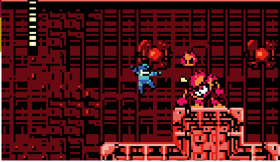
1	Trine 2 Director´s Cut	16,99 €	1941 MB
2	Mighty Switch Force	9,99 €	525 MB
3	Puddle	7,99 €	N/D
4	Nano Assault Neo	9,99 €	81 MB
5	Little Inferno	14,99 €	114 MB

Canal Tienda 3DS

DSi WARE: Juegos nuevos para DSi y 3DS

1	Dodogo!	8 €	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	12 €	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	5 €	32 Bloques
4	Tetris Party Live	5 €	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	8 €	121 Bloques





Megaman II
Para muchos, este título es el mejor de la franquicia. ¡Ojo con los jefes finales!

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6€	45 bloques
2	Super Mario Bros. (NES)	5 €	52 bloques
3	Kid Icarus 2 (GB)	3 €	47 bloques
4	Megaman II (NES)	5€	53 bloques
5	Mighty Switch Force	6€	1621bloques

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	Assassin´s Creed III	PS3
2	Dishonored	XBOX 360
3	COD Black Ops II	PS3
4	Crysis 3	PC
5	Castlevania: Mirror...	3DS
6	Nintendo Land	Wii U
7	Ni no Kuni	PS3
8	New S. Mario Bros	3DS
9	Max Payne 3	XBOX 360
10	Resident Evil 6	PS3

David Martínez

1	CoD: Black Ops II	PS3
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	Dishonored	PS3
5	Ni no Kuni	PS3
6	Halo 4	XBOX 360
7	Red Dead Redempt.	PS3
8	Battlefield 3	PS3
9	New Mario Bros U	Wii U
10	Metal Gear Rising	PS3

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	XBOX 360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	XBOX 360
4	Assassin´s Creed III	PS3
5	Shenmue II	XBOX
6	Halo 4	XBOX 360
7	Heavy Rain	PS3
8	Super Mario Galaxy 2	Wii
9	Dead Space 3	XBOX 360
10	Metal Gear Rising	360

José Luis Sanz

1	Journey	PS3
2	Starfox Adventures	GC
3	Dead Space 3	PC
4	Diablo III	PC
5	Crysis 3	PS3
6	Assassin´s Creed III	Wii U
7	N.S. Mario Bros U	Wii U
8	Red Dead Redemption	360
9	Dishonored	PC
10	Super Mario 64	N64

1	Assassin´s Creed III	PS3 - 360 - Wii U - PC
2	Dishonored	PS3 - XBOX 360 - PC
3	Call of Duty Black Ops II	PS3 - 360 - Wii U - PC
4	The Elder Scrolls: Skyrim	PS3 - 360 - PC
5	Crysis 3	PS3 - XBOX 360 - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS DE...

"Hack and slash"

El encadenamiento de combos a base de espadas, guadañas, cadenas, hachas y otros utensilios afilados es todo un arte:



Xbox - PS3 - PS Vita 39,95 €

1 NINJA GAIDEN

La obra magna del gurú Tomonobu Itagaki marcó un antes y un después en este salvaje género, evolución de los beat'em up clásicos. Ryu Hayabusa sufría un auténtico vía crucis, pues la dificultad era realmente endiablada.

PS3 19,95 €

2 GOD OF WAR 3

Kratos, el semidios amante de la violencia, se ha convertido en un icono de las consolas de Sony. En la tercera entrega le vimos cebarse contra titanes y miembros del Olimpo como quien lava.

PS3 - Xbox 360 9,95 €

3 BAYONETTA

La bruja más moderna del universo se enfrentaba a hordas de ángeles en este juego firmado por Platinum Games, un estudio para el que el "hack and slash" no alberga secreto alguno.

PS3 - Xbox 360 - PC 59,95 €

4 DMC: DEVIL MAY CRY

La saga empezó en PlayStation 2 allá por el año 2001 y, una década después, Dante Sparda continúa enfrascado en su lucha contra los demonios.

PS3 - Xbox 360 59,95 €

5 METAL GEAR RISING: REVENG.

Este "spin off" nos pone en la piel cibernética de Raiden, que, armado con una katana, se dedica a desmembrar enemigos como si fueran de papel.



EL TERROR QUE VINO DEL ESPACIO

Sobrevivir en una mansión encantada da canguelo, pero en el espacio exterior se unen a esa sensación la angustia, la incertidumbre y la desesperación. Ahora que han llegado *Dead Space 3* y *Aliens: Colonial Marines*, queremos repasar la historia de los videojuegos de horror ambientados en el vacío...

En los años 50, películas tan esperpénticas como "Las mujeres gato de la Luna" y "El terror del más allá" llevaron la temática de muchas novelas pulp al gran público: ¿terroríficas? aventuras en el espacio exterior, donde los sufridos héroes se enfrentaban a seres extraterrestres y a las inclemencias de mundos desconocidos. El cine siguió explotando esa vertiente con timidez, hasta que "Alien, el octavo pasajero" (Ridley Scott, 1979) nos planteó al enemigo alienígena definitivo. Las consolas y los ordenadores no

PELÍCULAS COMO "ALIEN" SENTARON LAS BASES DE ESTOS JUEGOS DE TERROR

tardaron en trasladar, cada una como buenamente podía, el espíritu de este film. Así, en 1982 llegó el juego oficial a la modesta Atari 2600, que no pudo ofrecer más que un sencillo clon de *Pac-Man*. En 1984 se lanzó para Spectrum otro juego oficial con un planteamiento muy curioso: sólo veíamos un esquema de la nave Nostromo y teníamos que distribuir a los miembros de la tripulación por las habitaciones para investigar. Pero si había un alien allí... ¡ñam!

➔ YA EN 1986, un título de disparo basado en "Aliens: el regreso" ofrecía un desarrollo mucho más convincente... y realmente terrorífico para la época. ¡Menudos sustos nos llevábamos cuando un xenomorfo nos atacaba por sorpresa! La versión de Apple II era más "aventurera" e incluso emulaba con bastante soltura el detector de movimientos de la peli.

La saga *Alien* siguió apareciendo en casi todas las consolas, ya fuera aprovechando el tirón de las diferentes películas o incluso creando juegos propios. Por el camino, las desarrolladoras crearon otros títulos originales, que también ofrecían, si no terror, al me-

NADIE CONOCE EL FUTURO

¿Hasta dónde llegará la ciencia dentro de veinte años... o de doscientos? No solo nos enfrentamos a enemigos imposibles, sino a entornos que no nos son familiares y cuyo funcionamiento no entendemos. Estos juegos se aprovechan del desconcierto.

PASILLOS SIMÉTRICOS, CIRCUITOS AL AIRE y muchas luces fluorescentes son entornos comunes en los juegos espaciales, herederos de la estética de films como 2001: Una odisea del espacio o Alien, el octavo pasajero. Quizá porque nos recuerdan a esas películas o simplemente porque no los acabamos de entender del todo, resultan intimidatorios por sí solos.

¿Y SI FALLA UNA COMPUERTA AUTOMÁTICA o un sistema de seguridad cibernético intenta detenernos? Normalmente nos movemos en entornos de tecnología puntera, por lo que somos totalmente dependientes de la maquinaria que mueve nuestra nave o nos abre el paso al siguiente pasillo. A todo esto se unen las armas o equipación que llevamos, que a veces son tan agresivos como los propios enemigos. ¿A que os intimidó la armadura de Isaac Clarke la primera vez que la visteis? Si vuestro entorno y vuestras herramientas os son desconocidos, os sentiréis desnudos...



RUN LIKE HELL fue un juego de PS2 que tenía lugar en una estación espacial. ¿Cómo sería la vida allí dentro?



SYSTEM SHOCK II profundizó en la estética cyberpunk para ofrecer una nave especial en plena decadencia, con un aspecto amenazador. Arriba, un boceto conceptual.



ALIENS: COLONIAL MARINES muestra naves, pero también una colonia espacial.

nos bastante tensión por sobrevivir en planetas hostiles. Tales son los casos de los míticos *Another World* y *Flashback*.

➔ **CON LA LLEGADA Y EXTENSIÓN DE LOS GRÁFICOS 3D,** los juegos de terror se volvieron más populares, y los del espacio no fueron una excepción. El revolucionario *Doom* sirvió de precedente, pero poco a poco llegaron muchos otros, como *Enemy Zero* para Saturn o *System Shock II* para PC. Ahora era posible meterse de lleno en entornos "creíbles", moverse por los pasillos de las naves o interactuar con personajes secundarios que mejoraran la atmósfera de juego. Es cierto que muchos de estos títulos han vivido a la sombra de propuestas de terror más clásicas como *Resident Evil* o *Alone in the Dark*, que calaban más entre el público general. Para muchos usuarios, estos entornos tan fantasiosos no terminaban de resultar atractivos. Por cierto, vamos a romper una lanza por *Aliens vs Predator* de Jaguar, que posiblemente fue el único gran juego de esta consola y ofreció un desarrollo que hacía mucha justicia a ambas franquicias cinematográficas.

➔ **LAS CONSOLAS DE 128 BITS,** que ya contaban con una base de usuarios más heterogénea, se lanzaron a por muchos títulos de terror. *Dino Crisis 3* en Xbox o *Run Like Hell* para PS2 y Xbox ofrecían propuestas muy distintas, pero bastante convincentes. Hay quien meterá también en este saco ciertos tramos del primer *Halo* (¿quién no se cagó cuando

EL CABALLERO DEL INFIERNO, de *Doom*, representa un tipo diferente de enemigos espaciales: los que vienen del mismo averno.



ROUTINE es una nueva aventura de terror para PC. Sin ningún tipo de ayuda, tendremos que sobrevivir en una base lunar...

NO TIENES A DÓNDE HUIR

Hay algo todavía peor que un enemigo atacándote: quedarte perdido en mitad del vacío espacial. La sensación de estar atrapados en mitad de la nada potencia la claustrofobia.

¿QUÉ PASARÍA SI SALIÉRAMOS AL ESPACIO sin la protección adecuada? Aun descartando las temperaturas extremas, la falta de oxígeno y los altos niveles de radiación, nuestro cuerpo no tendría ninguna posibilidad de sobrevivir: el vacío y la ausencia de gravedad provocarían que nos evaporáramos casi instantáneamente, si la expansión súbita de nuestros meses no nos mata antes. Así pues, en estos juegos estamos "enjaulados" en una nave, unas instalaciones o una estación en mitad de la nada. Por ello, aunque nuestro instinto al principio sea escapar de los enemigos, probablemente terminemos obligados a luchar con ellos.

HAY MUCHOS ENTORNOS QUE SE HAN GRABADO en el imaginario colectivo, como la Ozymandias de *Dino Crisis 3*, la Sulaco de la saga Alien o la USG Ishimura de *Dead Space*. Cuando llegábamos a ella al comienzo del juego, se veía venir que no íbamos a poder escapar en mucho tiempo... Por supuesto, muchos de estos juegos también nos obligan a sobrevivir en el angustioso vacío, como el ya citado *Dead Space* o el próximo *Routine* para PC.

LA USG ISHIMURA es la icónica nave del primer *Dead Space*. Se diseñó para emular las catedrales góticas.

aparecieron los flood por primera vez?) o los dos primeros *Metroid Prime*. Ya por estos años, comenzó a hablarse de dos proyectos de lo más ambiciosos. El primero se llamaba *Prey* y el segundo... *Aliens: Colonial Marines*.

PREY TARDÓ UNA DÉCADA EN VER LA LUZ, desde los primeros conceptos ideados en 1995. Finalmente, en 2006 fue lanzado para Xbox 360 y ofrecía una jugabilidad única basada en portales dimensionales (sí, igual que *Portal*) y una misteriosa estructura esférica que podíamos recorrer cabeza abajo. Por su parte, *Aliens: Colonial Marines* tuvo una primera encarnación en 2001, con un proyecto para PS2 que no llegó a ver la luz. Ya en 2006 se inició el proyecto que, tras muchos pasos en falso, desembocó en el título que tenéis comentado en este número. En la generación actual hemos tenido algún otro juego de "terror espacial", como *Quake IV*, uno de los primeros títulos en llegar a Xbox 360. Con todo, este juego se centraba más en la acción que en el terror. Con el avance de la generación, muchos usuarios se lamentaban de no tener una aventura que inspirara terror como en las consolas pasadas. Ni siquiera los nuevos *Siren*, *Silent Hill* o *Alone in the Dark* parecían estar a la altura de las expectativas...

JUEGOS COMO PREY O ALIENS COLONIAL MARINES HAN SUFRIDO RETRASOS DE AÑOS

PERO ELECTRONIC ARTS cambió las reglas del juego con el lanzamiento de *Dead Space*, el inicio de una franquicia de la que casi nadie había oído hablar, pero que de golpe y porrazo se convirtió en un imprescindible para los fans del horror. Méritos

NUEVOS MUNDOS NUEVAS AMENAZAS

El plato fuerte suelen ser los engendros que encontramos, ya vengan de otros planetas, de una dimensión diferente o de la bio-ingeniería.



LOS STROGG son los engendros a los que nos enfrentamos en *Quake IV*. Medio humanoides, medio máquinas...

CUANDO VISITAMOS GALAXIAS LEJANAS, parece normal que nos encontremos con nuevas formas de vida, aunque la mayoría de ellas parecen ser hostiles... El primer *Prey* o los numerosos juegos de Alien parecen confirmar esa teoría y, si nos metemos en *Alien vs Predator*, ya ni os contamos...

SIN EMBARGO, LOS HUMANOS "HÍBRIDOS", versiones deformadas de lo que una vez fueron personas, parecen ser la estrella del subgénero. La saga *Quake* nos trajo a los strogg, *System Shock 2* a The Many, *Dead Space* a los necromorfos... Estos son, quizá, los más terroríficos de todos, porque nos muestran una versión deformada de nosotros mismos, muchas veces por culpa de nuestra propia ambición o experimentos fuera de lugar. También están los enemigos demoníacos, como los que nos atacaban en la base espacial de *Doom*. Pero nosotros nos quedamos con dos categorías muy especiales: los enemigos invisibles de *Enemy Zero* (a los que sólo podíamos "detectar" por el sonido) y el tiranosaurio de *Dino Crisis 3*.







LA LLEGADA DE DEAD SPACE HA REVITALIZADO EL GÉNERO DEL TERROR

no le faltaban: un aplastante uso del sonido envolvente, gráficos a la última y un desarrollo argumental angustioso: en ningún momento de la aventura veíamos el rostro o escuchábamos una palabra de Isaac Clarke, el, en principio, inexperto protagonista. El terror se mantuvo en la segunda entrega, pero la mayor explicitud del argumento y una mayor apuesta por la acción mermaron un poco la experiencia. Como habréis leído ya en nuestro análisis, *Dead Space 3* ha seguido en esa línea. ¿Va a recorrer esta saga el mismo camino que *Resident Evil*, con la balanza decantándose hacia las explosiones y menos hacia las sombras corriendo al fondo de los pasillos?

➔ **AHORA QUE LA SIGUIENTE GENERACIÓN** de consolas parece asomar por la puerta, ardemos en deseos de ver hasta dónde llegará la reproducción de entornos sci-fi y cómo se las apañarán para intentar aterrorizar a un público cada vez más "encallecido" ante el terror. Antes de que eso suceda, los usuarios de PC recibirán el interesante *Routine*, la angustiosa aventura de un cosmonauta atrapado en una base lunar. ¿Será está la siguiente revolución del "terror espacial"? Es pronto para decidirlo, pero estaremos encantados de sometemos a ésta y a otras aventuras extremas en atmósfera cero. Vosotros preocupaos de tener el tanque de oxígeno lleno...



¡YA SABEMOS VUESTROS FAVORITOS!

LOS MEJORES DE 2012

Damas y caballeros, presentamos los resultados de las votaciones más esperadas. Los lectores de Hobby Consolas han dictado sentencia, y ya sabéis que no puede haber un jurado más experto.

JUEGO ABSOLUTO

La nueva entrega de la cruenta lucha entre asesinos y templarios ha sido, sin ninguna duda, el juego del año. Desde que la aventura de Connor en la revolución americana se puso a la venta, ha estado al frente del ranking de vuestros juegos favoritos, que elaboramos mes a mes en Hobby Consolas. Por eso, no extraña su abrumadora superioridad de votos.

1	**Assassin's Creed III** ■ Compañía: UBISOFT ■ Plataforma: PS3-360-PC-Wii U	21%
2	Call of Duty: Black Ops II	12%
3	Dishonored	11%
4	Far Cry 3	8%
5	Halo 4	8%

CONSOLA

La máquina de Sony ha tenido siempre el favor del público español desde que se puso a la venta en 2007. Este año se ha impuesto con casi la mitad de los votos, muy por delante de Xbox 360 y Wii U. Tras ellas, se han situado 3DS, con un 7% de los votos; PS Vita, con un 4%; y Wii, con un 1%.

1	**PlayStation 3**	46%
2	Xbox 360	32%
3	Wii U	10%

COMPAÑÍA

El lanzamiento de una nueva consola siempre es motivo de alegría. Además de Wii U, títulos como *New Super Mario Bros U*, *New Super Mario Bros*, *El Profesor Layton*, *Kid Icarus Uprising* o *Pokémon Blanco-Negro 2* han contribuido también a este reconocimiento.

1	**Nintendo**	14%
2	Ubisoft	13%
3	Bethesda	12%

LOS MEJORES JUEGOS DE CADA CONSOLA

PLAYSTATION 3

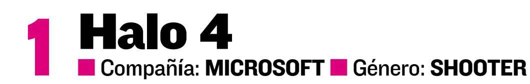


La época histórica ha cambiado para *Assassin's Creed*, pero lo que no ha cambiado son su calidad y vuestro afán por viajar en el tiempo. Connor, con su papel en la revolución norteamericana, os ha conquistado, aunque el margen con *Call of Duty: Black Ops II* ha sido bastante exiguo.

1	**Assassin's Creed III** ■ Compañía: UBISOFT ■ Género: AVENTURA	21%
2	**Call of Duty: Black Ops II**	19%
3	**Dishonored**	13%

XBOX 360

El Jefe Maestro ha regresado a Xbox 360 por todo lo alto, tras permanecer congelado durante unos años. Fue el gran título exclusivo de la consola en 2012 y la demostración de que 343 Industries podía continuar el legado de Bungie. La diferencia votos ha sido gigantesca.



1	**Halo 4** ■ Compañía: MICROSOFT ■ Género: SHOOTER	45%
2	**Dishonored**	7%
3	**Call of Duty: Black Ops II**	7%

Wii U

La nueva consola de Nintendo tuvo un estreno plagado de títulos, con numerosas adaptaciones y también títulos exclusivos. Precisamente, uno de estos últimos ha sido el más votado. Mario casi nunca falta a su cita con el bautizo de las consolas de Nintendo, y su nuevo plataformas se ha impuesto con holgura en la votación.



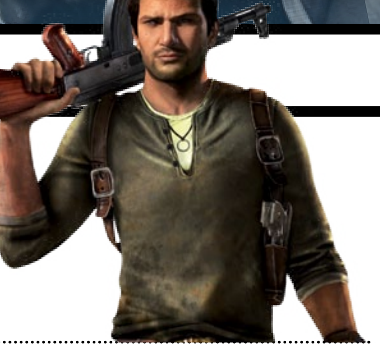
1	**N. Super Mario Bros U** ■ Compañía: NINTENDO ■ Gro.: PLATAFORMAS	47%
2	**Assassin's Creed III**	21%
3	**Mass Effect 3**	10%

Wii

El último año de Wii no ha sido particularmente productivo en cuanto al lanzamiento de juegos. Sin embargo, la máquina de Nintendo ha recibido un título de la enorme calidad de *The Last Story*, que se ha impuesto con claridad en la votación, con más de la mitad de los votos a su favor.

1	**The Last Story** ■ Compañía: NINTENDO ■ Género: ROL	53%
2	**Mario Party 9**	35%

PS VITA



Nathan Drake fue uno de los primeros en estrenar los circuito de PS Vita, y se ha convertido en vuestro título preferido del primer año de vida de la consola La votación ha estado bastante reñida con *Assassin's Creed III: Liberation*. Ya a cierta distancia, ha quedado *Gravity Rush*.

1	**Uncharted** El Abismo de Oro ■ Compañía: SONY ■ Género: AVENTURA	33%
2	**Assassin's Creed III: Liberation**	28%
3	**Gravity Rush**	10%

3DS



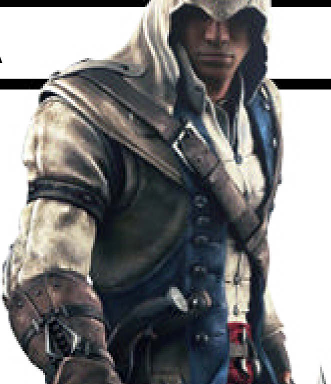
Mario nunca os defrauda. Por derecho propio, su nuevo juego para 3DS ha vuelto a conquistar vuestra confianza por una amplia diferencia. El bigotudo fontanero ha logrado un margen considerablemente amplio sobre otro personaje cada vez más consagrado, como es Layton.

1	**New Super Mario Bros 2** ■ Compañía: NINTENDO ■ Gro.: PLATAFORMAS	36%
2	**El Profesor Layton**	22%
3	**Kingdom Hearts 3D**	13%



LOS MEJORES JUEGOS POR GÉNEROS

AVENTURA



El gran triunfador del año también ha cosechado el premio de mejor juego dentro del género de la aventura, en el que se ha impuesto con holgura a un título de culto como *Dishonored*. Ubisoft ha mostrado cómo una saga anual puede introducir cambios suficientes como para seguir deleitando. Las peripecias de Connor en la América del siglo XVIII no os han defraudado.

1	**Assassin's Creed III** ■ Compañía: UBI ■ Plat.: PS3-360-PC-Wii U	44%
2	**Dishonored**	27%
3	**Resident Evil 6**	13%

ROL

La epopeya espacial del comandante Shepard y los segadores ha llegado a su fin y se ha convertido en el mejor juego de rol del año. Por detrás de él, a un mundo de distancia, han quedado la secuela de *Final Fantasy XIII* y el esperado *Diablo III* para PC, que no han sido capaces de hacer frente a la velocidad de la Normandía.

1	**Mass Effect 3** ■ Compañía: EA ■ Plat.: PS3-360-PC-Wii U	36%
2	**Final Fantasy XIII-2**	12%
3	**Diablo III**	12%

SHOOT'EM UP



Call of Duty no ha faltado a su cita anual, con una entrega que ha introducido cambios significativos en el modo Campaña y un multijugador a la altura de siempre, para volver a encumbrarse como vuestro shooter favorito. Por detrás han quedado *Far Cry 3*, con su peculiar mundo abierto, y *Halo 4*, que ha devuelto a la palestra al Jefe Maestro.

1	**Call of Duty: Black Ops II** ■ Com.: ACTIVISION ■ Plat.: PS3-360-PC-Wii U	36%
2	**Far Cry 3**	24%
3	**Halo 4**	16%

PLATAFORMAS



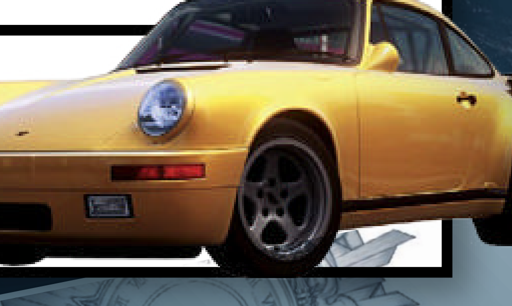
No hay ninguna duda de que Mario es el rey absoluto de las plataformas. Los resultados de la votación han encumbrado a sus dos títulos de 2012, para 3DS y Wii U, como los plataformas mejor valorados. El premio se lo ha llevado *New Super Mario Bros U*, la entrega para Wii U, que ha supuesto el debut del fontanero en HD. Muy por detrás, ha quedado *Rayman Origins*.

1	**N. Super Mario Bros U** ■ Compañía: NINTENDO ■ Plataforma: Wii U	41%
2	**New Super Mario Bros 2**	29%
3	**Rayman Origins**	13%

VELOCIDAD

El triunfo en la categoría de juegos de conducción se ha dirimido por muy pocos metros. En un año marcado por los títulos ambientados en mundos abiertos, ha sido *Forza Horizon* quien se ha llevado el gato al agua, aunque con poca ventaja respecto a *Need for Speed*.

1	**Forza Horizon** ■ Compañía: MICROSOFT ■ Plataforma: 360	39%
2	**Need for Speed: Most Wanted**	37%
3	**F1 2012**	16%



ACCIÓN



Tras varios años sabáticos, Max Payne ha vuelto a la acción, con un look de macarra, fruto de su descuidada y auodestructiva vida. Rockstar ha vuelto a demostrar su buen tino para firmar grandes producciones, y eso se ha reflejado en las votaciones, en las que el título ha cosechado más de la mitad de los votos, muy por delante de *Darksiders II* y *Hitman Absolution*.

1 Max Payne 3 — ■ Compañía: **ROCKSTAR** ■ Plataf.: **PS3-360-PC** — **53%**

2 Darksiders II — **20%**

3 Hitman Absolution — **17%**

DEPORTIVOS

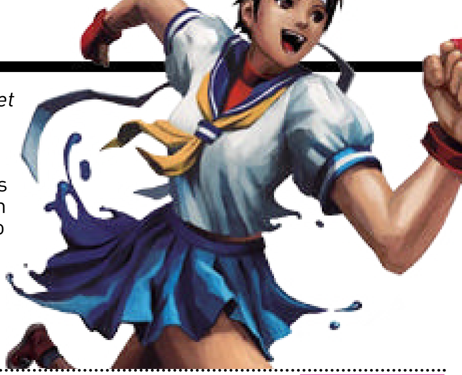
FIFA tiene el honor de ser el título que ha ganado con mayor porcentaje de votos su categoría, con un 59% de las papeletas. El simulador futbolístico de EA Sports lleva años siendo el rey, y las votaciones así lo han reflejado. Por detrás, se ha colado el espectáculo baloncestístico de *NBA 2K13*, seguido del balompié de *Pro Evolution Soccer 2013*.

1 FIFA 13 — ■ Compañía: **EA** ■ Plataforma: **TODAS** — **59%**

2 NBA 2K13 — **17%**

3 PES 2013 — **12%**

LUCHA



El "crossover" entre *Street Fighter* y *Tekken* se ha llevado el combate en el género de la lucha. El juego combina personajes de ambas sagas, pero con la jugabilidad y el aspecto visual de la franquicia de Capcom. Por detrás, ha quedado, curiosamente, otro *Tekken*, aunque éste "en solitario".

1 Street Fighter X Tekken — ■ Compañía: **CAPCOM** ■ Plat.: **PS3-360-VITA** — **42%**

2 Tekken Tag Tournament 2 — **30%**

3 Mortal Kombat — **11%**

PUZLE-MINIJUEGOS

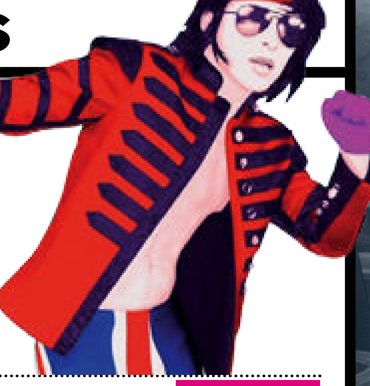
El Profesor Layton y la Máscara de los Prodigios ha sido el triunfador absoluto en esta categoría, con un 50% de los votos. El debut del icónico personaje en 3DS os ha encantado, y así lo reflejan los votos. Muy por detrás, han quedado los minijuegos de *Nintendo Land* para dar a conocer el Gamepad de Wii U y los eventos de *Mario Party 9*.

1 El Profesor Layton — ■ Compañía: **NINTENDO** ■ Plataforma: **3DS** — **50%**

2 Nintendo Land — **18%**

3 Mario Party 9 — **16%**

MUSICALES



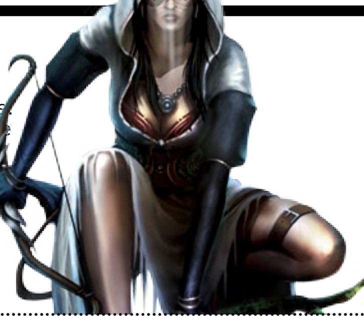
Los bailoteos de *Just Dance 4* han sido los triunfadores indiscutibles este año, en el que los juegos de tocar notas o cantar han estado más apagados. El título de Ubisoft se ha impuesto con un 39% de los votos, por delante de *Rocksmith*, que ha acumulado el 26%, y de *Dance Central 3*, otro juego de baile, que se ha quedado en el 15%.

1 Just Dance 4 — ■ Compañía: **UBI** ■ Plataf.: **PS3-360-WII-WII U** — **39%**

2 Rocksmith — **26%**

3 Dance Central 3 — **15%**

JUEGOS DESCARGABLES



La acción, los puzles y la plataformas en 2D de *Trine 2* se han impuesto con claridad en la categoría de juegos descargables. El título para PS Store y Xbox Live Arcade ha acumulado un 49% de los votos, es decir, casi la mitad. Muy por detrás, han quedado *Dust*, con un 18% de los votos, y *FEZ*, que se ha quedado en el 15%. Ha sido uno de los triunfos más aplastantes del año.

1 Trine 2 — ■ Compañía: **ATLUS** ■ Plataforma: **PS3-360** — **49%**

2 Dust — **18%**

3 FEZ — **15%**



Año 1982 | Compañía Activision | Formatos Atari 2600, 5200 y serie 8-bit / ColecoVision / Intellivision / Commodore 64 / MSX

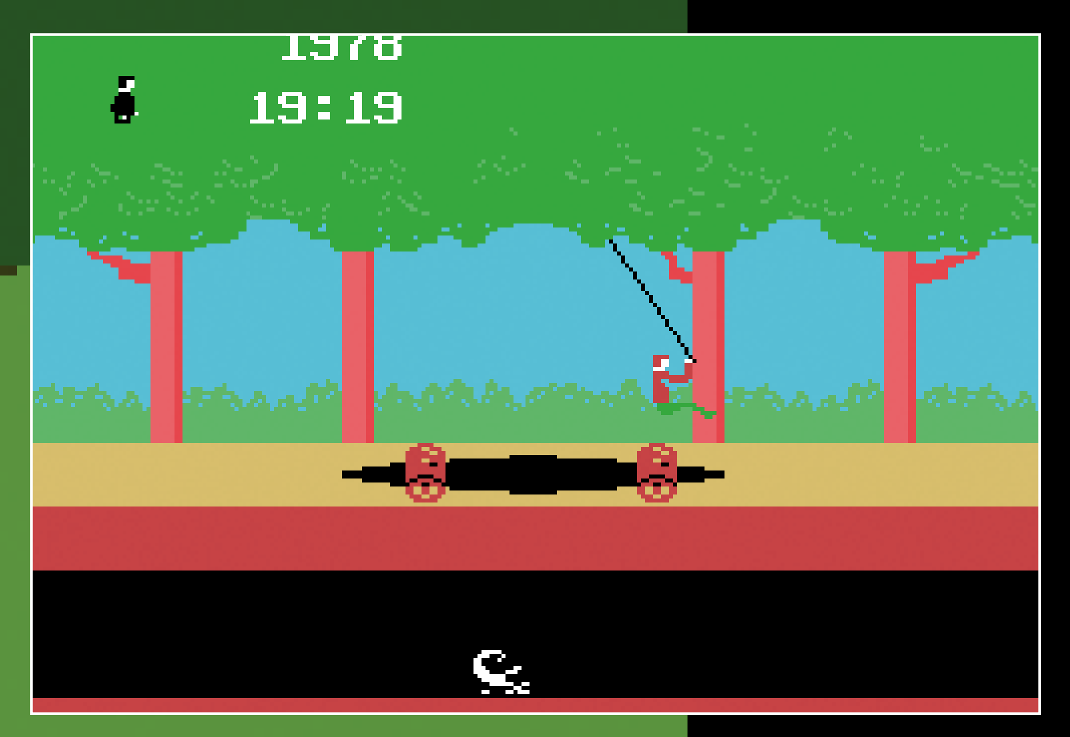
PITFALL!™ UNA JUNGLA DE PÍXELES Y BYTES

Trabajar en el título fundador de un género otorga la libertad de crear algo totalmente nuevo, pero también lleva aparejada mucha responsabilidad. Especialmente con las enormes limitaciones técnicas de hace treinta años.

■ **EN OTOÑO DE 1977,** Atari lanzaba al mercado su 2600, una consola concebida para intentar conquistar los hogares norteamericanos con una máquina de juegos intercambiables. Cinco exitosos años más tarde, y con un parque cercano a los 12 millones de unidades vendidas, varias third parties competían con la propia Atari por el suculento negocio que consistía en producir y vender videojuegos. Muchos géneros habían echado a andar a esas alturas, pero las aventuras hoy vistas como clásicas, esas de ir "pegando saltos" y recogiendo objetos, no tenían un exponente claro. Hasta que llegó David Crane, uno de los fundadores de Activision y talentoso programador, y decidió crear un título donde manejáramos a "algo" lo más parecido a un humano y que, además, nos permitiera saltar, correr, coger cosas y morir de diversas maneras, todo ello con la jungla como escenario.

Esto puede parecer muy básico actualmente, pero hay que tener en cuenta que la consola tenía la irrisoria cifra de 128 bytes de memoria RAM y sus juegos únicamente podían ocupar 4 kB, debido al enorme precio de los chips de memoria ROM en aquella época.

➔ **EL OBJETIVO DE LA AVENTURA** era muy sencillo: conseguir 32 tesoros antes de 20 minutos, y acabarla al menos con una de las tres vidas con las que empezábamos. Cocodrilos, arenas movedizas o lagos nos hacían perderlas al caer sobre ellos, aunque el mayor reto era







SALTO A LA FAMA

Hablar de *Pitfall!* es hablar de su creador, David Crane. Harto de ver que sus trabajos para la exitosa 2600 reportaban grandes beneficios a la compañía y él no recibía ninguna compensación por ello, decidió abandonar Atari. Además, sus méritos permanecían en el anonimato, ya que la mítica empresa no consideraba el trabajo de los programadores como algo valioso y no promocionaba a los mismos.

De este modo, junto a otros tres compañeros y un par de inversores fundó Activision, la que podría ser considerada como la primera compañía en "ensalzar" a sus empleados más destacados. En el caso de Crane, su nombre se veía reflejado en la caja, el manual y las páginas de publicidad del juego. Incluso se podía escuchar su nombre al final de los spots de televisión, algo inaudito incluso hoy día. Como nota curiosa, en uno de ellos vemos a un jovencísimo Jack Black (derecha) alabando las cualidades de *Pitfall!*.

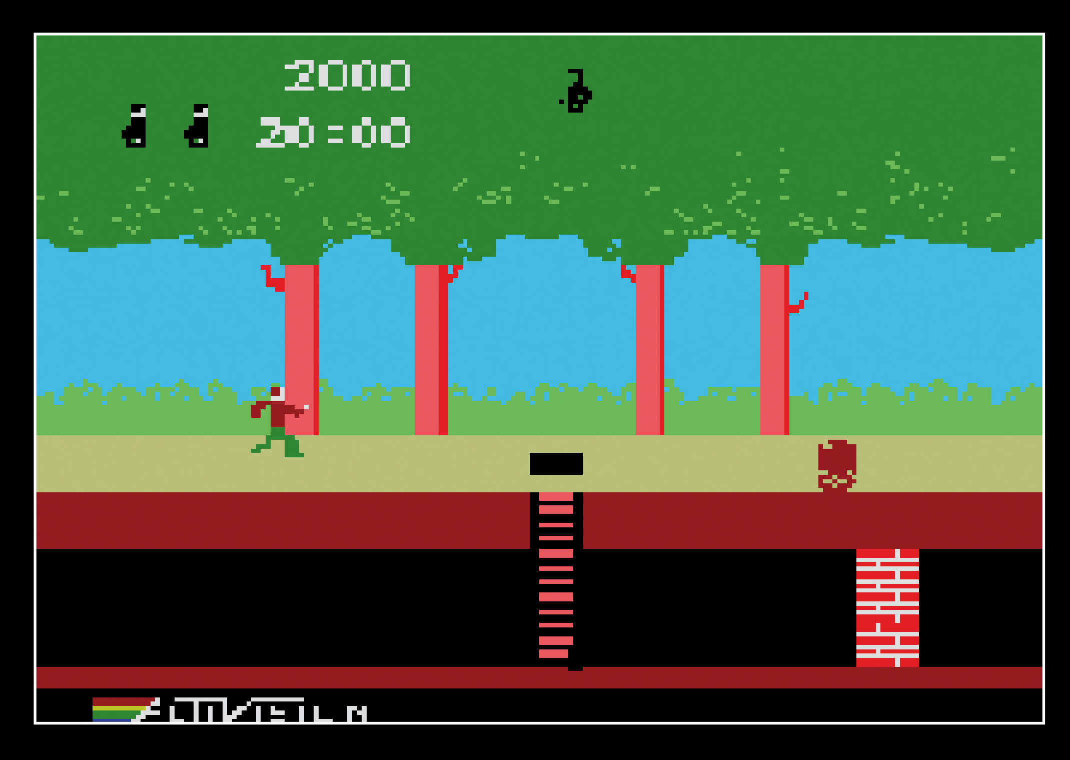




realizar la partida perfecta: conseguir 114.000 puntos, sólo posible si no tocábamos troncos o caíamos por agujeros (esto no nos mataba, pero restaba puntuación).

Sobra decir que el apartado gráfico era extremadamente sobrio y que el sonido se limitaba a efectos muy simplones, siendo especialmente curioso el que hacía Harry (el protagonista) cuando se agarraba a una cuerda, un plagio descarado del grito de Tarzán. Aun así, su fuerte era la temática y el desarrollo, no siendo innovador en ningún aspecto jugable pero sí al presentarlos como un conjunto divertido y nunca visto hasta entonces.

Cuatro millones de copias vendidas convirtieron a *Pitfall!* en el segundo juego más exitoso de la consola en toda su historia (sólo por detrás de *Pac-Man*) y, además, visitó también el resto de sistemas populares de la época. El hecho de ser la apuesta de una compañía recién creada, la elevada dificultad para programar para la Atari 2600 y las mil horas que tuvo que dedicar su autor a ello quedaron, así, recompensadas sobradamente. HC



HISTORY RELOADED

NACIMIENTO Y MUERTE DE UN GÉNERO MÍTICO



Los beat 'em up, o juegos de peleas como los conocíamos en lenguaje "de barrio", no lo tuvieron nada fácil en el entorno que se creó con la popularización de los videojuegos. A finales de los 70 y principios de los 80 los salones recreativos estaban dominados por los juegos de plataformas, los matamarcianos y los juegos de laberintos. Dada la gran influencia de los arcades por aquella época, en nuestras casas la situación era similar y los mismos géneros se replicaban en los títulos para consolas y ordenadores, además de otros más extensos en su desarrollo que comenzaban a llegar con fuerza a los sistemas domésticos, como las aventuras en sus diversas variantes. "Sacudir" a los gamberros del barrio todavía no estaba de moda.

Sería ya en 1984, con la llegada de *Kung-Fu Master*, cuando comenzaron a asentarse las bases del género. Contar con un tiempo límite para completar cada nivel o la presencia de enemigos de final de fase no era algo infrecuente en otros videojuegos, pero un control simple, el desplazamiento lateral y el secuestro de nuestra novia como desencadenante de la acción se convirtieron en señas de identidad de los beat 'em up. Dos años más tarde *Renegade* trajo consigo, además de los entornos urbanos y las bandas de macarras al género, el movimiento en las cuatro direcciones de la pantalla, casi terminando de definir así los cánones a los que la gran mayoría de juegos de peleas se sumarían. Y decimos casi porque *Double Dragon*, en 1987, introduciría dos características fundamentales para los títulos que estaban por venir: las partidas a dobles y el uso de armas contra los enemigos.

Debido a lo fácil que era dominar los sucesivos lanzamientos y a la altísima "adicción" que provocaban, los años siguientes serían testigos de la explosión de un género como pocas veces se ha visto. Las productoras de software lúdico no estaban ciegas ante el boom y continuaron lanzando multitud de títulos: *Final Fight*, *Captain Commando*, *TMNT: Turtles in Time* y *Cadillacs & Dinosaurs*, entre muchos otros, dominaban los recreativos y la mayoría de ellos dieron el salto a nuestras casas, e incluso disfrutamos de juegos magníficos y exclusivos para estas últimas, como pueden ser los casos de *Target: Renegade* o la saga *Streets of Rage*. Pero, para desgracia de los fans del género, este declinó muy rápido y prácticamente había desaparecido del mapa para mediados de los años 90.

¿Qué ocurrió? La llegada de la generación de los 32 bits instauró los escenarios en 3D "por defecto" en los videojuegos, algo que no cuadraba con el desarrollo de los beat 'em up. Además, las máquinas recreativas comenzaron un rápido declive motivado también por las nuevas consolas, ya que el nivel técnico quedaba igualado y la experiencia de juego era similar. Y no olvidemos que un nuevo género, el de los juegos de lucha, iba a tomar el testigo velozmente. Eso sí, nunca olvidaremos las partidas en los recreativos y en casa de los amigos, repartiendo mamporros a los malotes de la vecindad. Aunque fuera frente a una pantalla de tubo.

SU REINADO EN LOS BARES Y LOS SALONES RECREATIVOS FUE TAN INTENSO COMO BREVE



LOS JUEGOS DE PELEAS no sólo triunfaron en los "recres". *Streets of Rage 2*, lanzado en Europa hace ahora veinte años, está considerado como uno de los grandes y el mejor representante doméstico del género.

EL RETROBLOG

Por Jose Luís Sanz

GUYBRUSH Y LA PORCELANA



Corría el año 1996 cuando un servidor gastaba su tiempo en la mítica distribuidora ERBE Software. Aquellos eran momentos felices en los que todavía manteníamos los juegos de LucasArts en nuestro catálogo y lo fueron todavía más gracias a un año plagado de grandes títulos de la compañía de San Francisco: *Outlaws, Star Wars Jedi Knight* y... *La Maldición de Monkey Island*.

Precisamente, el famoso juego de Guybrush Threepwood era el más complejo de gestionar de los tres. ¿El motivo? Pues que necesitaba de un enorme proceso de traducción de textos y, por vez primera en la saga, voces en castellano para sus protagonistas. ¡Ya os podéis imaginar la de líneas de diálogo que puede albergar un título de éste tipo! El trabajo, impecable como siempre, corrió a cargo del entonces departamento de "localización" que lideraba Rafa Gómez (el cual creo que ya ha asomado por las páginas de este RetroBlog antes).

El otro lado de la historia nos obliga a recordar la aversión que el pirata Guybrush tiene desde su primer juego por la porcelana. Unos dicen que ese problema viene de una de las luchas en *The Secret en Monkey Island,* donde debía defenderse en una pelea con un jarrón... pero parece que no. Sobre todo, teniendo en cuenta que más tarde, en algunos diálogos, alguien le preguntaba por "ese temita" y el aprendiz de pirata no dudaba en responder que "de ese problema no hablaré por el momento"...

En *La Maldición de Monkey Island,* Guybrush vuelve a encontrarse con un jarrón de porcelana (ved la imagen), de porcELAIN más

« SUDARON TINTA PARA ADAPTAR ESTE CHISTE AL ESPAÑOL »

concretamente. En ese momento de la historia, él da un suspiro y dice algo así como "¡Ay, Porcelana (porcELAIN), siempre que veo uno de estos me acuerdo de ella (¿ELAINe?)". Ni qué decir tiene que Rafa Gómez y el departamento entero de localización de La Maldición de Monkey Island sudaron tinta para cuadrar el chiste (¿y tal vez la razón de su problema con la porcelana?) en castellano.

¿Sabéis cómo quedó al final la traducción de marras? Pues casi que será mejor que lo disfrutéis en el juego. Cuando lleguéis a ese punto lo sabréis. Ya me contaréis vuestra opinión...

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO

Personajes que marcaron época

Yu Suzuki



Graduado por la Universidad de Okayama en programación de computadoras, este japonés de 54 años de edad comenzó a trabajar para Sega en 1983. Doce meses más tarde crearía su primer título (un modesto arcade de boxeo), pero todo cambiaría en los años siguientes. Llevando la batuta del mítico estudio AM2, juegos como *Hang-On*, *Space Harrier* y *Out Run* fueron dirigidos por él, alcanzando la fama en los recreativos y en sus versiones domésticas. *Shenmue*, de manera destacada, ha sido su éxito más reciente. Hace cosa de un año abandonó Sega para poder centrarse en su propio estudio, YS Net.



AFTER BURNER es sólo uno más de la larga e impactante lista de clásicos que ha producido.

DICCIONARIO CARROZA

Términos pasados de moda

Blast Processing

loc.nom.m. Término utilizado por Sega USA, a principios de los años 90, para destacar la mayor velocidad del procesador de su Mega Drive sobre el de Super Nintendo. Está basado en una técnica real, pero su uso se extendió abusivamente en las campañas de marketing que la compañía realizó con el objetivo de atacar el "punto débil" de la consola de Nintendo.



JUEGOS como *Sonic the Hedgehog* o *Ecco the Dolphin* se asociaron al término, debido a su dinamismo y rapidez de movimientos.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Nuestro emperador, Akihito San, se ha empeñado en conocerme (es muy fan de HC), así que me tocó visitarle. Tranquis, estuve así todo el tiempo y no pudo verme la cara.

Contestando a un "gentleman"

@Buenas tardes, señor Yen, espero que el temporal no impida la llegada de este cuestionario a su "mesa". Usted tiene "poder" para acabar con debates insulsos, ¿puede decirle ya a los jugadores de *Resident Evil* que jamás volverá a haber un *Resident* "a la antigua"?

El poder lo tengo, pero la certeza... Está claro que no tiene pinta de que vaya a suceder en un futuro próximo, aunque Capcom dice estar considerando la idea por escuchar a los fans. Pero mucho me temo que la pela es la pela y manda lo comercial.

■ A día de hoy, de las grandes compañías consoleras, ¿quién cree usted que lleva la delantera en términos de rentabilidad?

Nintendo ha liderado las ventas durante la presente generación (gracias a Wii y DS), aunque eso puede cambiar con la salida de PS4 y 720.

■ ¿Afectará la situación mundial a la llegada de la nueva generación? Es decir, ¿hay nivel económico para hacer grandes desembolsos por consolas nuevas?

Desde luego que afectará. El panorama no tiene nada que ver con el de hace unos años. Los datos de ventas de 3DS, Vita y Wii U dan buena fe de ello, aunque además haya otros motivos en cada caso para justificarlos.

■ ¿Gráficamente *Juego de Tronos* es un juego de PS2?

Sí, o casi, al menos.

■ Hablemos de gráficos. Los *Resident* de GameCube, por poner un ejemplo, no tenían nada que envidiar de algunos de los juegos actuales. ¿Cree que se debería cuidar más este aspecto?

Es verdad que aquel juego fue un prodigio técnico y que hay muchos juegos actuales que no están a la altura (como el propio *Juego de Tronos*), pero también los hay que están muy por encima de *RE4*, como *Uncharted 3*, los *CoD*, etc... Lo mismo pasaba con GameCube, o ¿es que *Mario Kart Double Dash*, y *Metroid Prime* tenían gráficos similares?

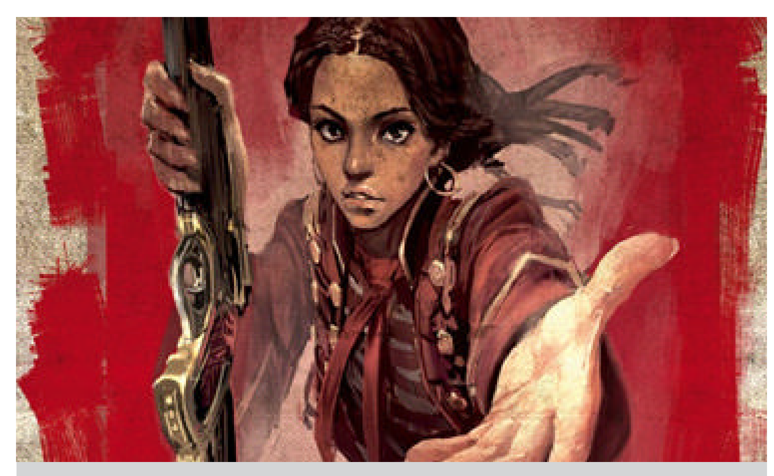
■ Se acercan juegos "peces gordos", para una compra de uno o dos, ¿cuáles recomendaría?

Yo me quedo con *Ni No Kuni* y *Tomb Raider*. Y un poco más tarde, *Bioshock Infinite*.

■ ¿Sus espías le han informado sobre algún pelotazo, casi no esperado, para este año?, venga desembuche, no sea hermético.

Mi ejército de gárgolas-espía sobrevuela las oficinas de las grandes compañías a diario. Sus últimos informes me aseguran que Sony y Microsoft tienen alguna sorpresa en la manga más allá de PS4 y 720. Disculpe usted que no pueda ser menos hermético. Quedo a su entera disposición, caballero.

Miguel Ángel Capitán Martínez



BIOSHOCK INFINITE, uno de los juegazos de este 2013, ya calienta motores. Irrational Games ha lanzado este mes un libro digital en el que se narran los hechos previos a la llegada de DeWitt a Columbia, la creación de Vox Populi...

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué pasa con las exclusividades de Wii U?

■ Rayman Legends ya no es exclusivo, ¿pasará lo mismo con otros juegos?

La noticia no es buena, pero Platinum Games ya ha tranquilizado a todos diciendo que *Bayonetta 2* y *Wonderful 101* seguirán siendo exclusivos (lógico, Nintendo fue la que pagó su desarrollo). Otra cosa es lo que pueda pasar con juegos de "third parties", aunque en principio no hay porqué desconfiar. Además, Wii U siempre contará con el catálogo de Nintendo.

Castor Cors



Primeros juegos de PS4 y 720

@¡Hola, Yen! ¿ Cómo va ? Es la primera vez que te escribo y me gustaría que me publicases. Ahí va la pregunta: ¿Se sabe algo de la fecha de salida y las características de *Battlefield 4* ? ¿Será

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

para esta generación?

EA ya ha confirmado que tanto *Battlefield 4* como la nueva entrega de *FIFA* están siendo desarrolladas para las nuevas consolas, y llegarán antes de abril de 2014.

¿Sabes de algún juego para PS3 sin online que ofrezca muchas horas de juego?

Sin online tienes *Skyrim*, *Ni no Kuni* y muchos otros. Además, también hay juegos muy largos que además tienen online, como *Red Dead Redemption* o *Borderlands 2*, por ejemplo.

Ricardo Corpas

¿Pagar por el online en PS4?

@ ¡Hola, Yen! Muchas gracias por hacer una revista como esta. Mi primera pregunta es: ante la llegada inminente de PS4 (si la presentan en febrero) y teniendo en cuenta que en Xbox hay que pagar para jugar online y aún así la supera en ventas... ¿Podría ocurrir que con la nueva consola de Sony también hubiese que pagar para el online?

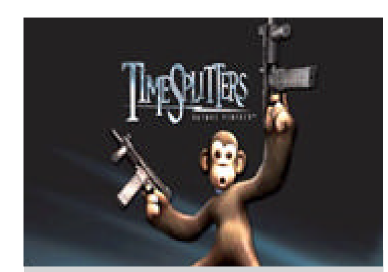
No creo que suceda lo que comentas. Es muy raro que un servicio gratuíto pase a ser de pago sin motivo. Lo que sí es seguro es que Sony reforzará y ampliará las funciones de PlayStation Plus, su servicio online.

Mi siguiente pregunta es sobre si es posible que salgan algunas continuaciones de videojuegos que me gustaron mucho: *Urban Chaos*, *The Warriors*, *Timesplitters*, *Heavy Rain* y *Motorstorm*?

Me temo que casi todo son malas noticias. *Urban Chaos* parece poco probable ya que sus creadores, Rocksteady Studios andan muy ajetreados con el éxito de su saga de Batman. En cuanto a *The Warriors* tampoco sería muy optimista. En 2009 salió *The Warriors: Street Brawl*, para Xbox Live, pero fue un despropósito total (no, no lo hizo Rockstar). De *Timesplitters* se ha rumoreado mucho los últimos años, pero lo cierto es que Crytek ya dejó claro que, aunque les encantaría hacer una nueva entrega, no creen que hubiera sitio para ella en el mercado. O eso dicen. De *Heavy Rain 2* también te puedes ir olvidando, en Quantic Dream no repiten, aunque este año nos traerán *Beyond: Two Souls*, que tiene una pinta brutal. Lo último de *MotorStorm* ha sido *MotorStorm RC*, un juego descargable para PS3 y Vita en el que controlamos coches teledirigidos. Lo más probable es que veamos una nueva entrega en PS4.

Otra pregunta: ¿Qué ha pasado con *Guitar Hero*? Parece que desde *Warriors of Rock* no han mostrado actividad.

Guitar Hero, *Rock Band*, etc... han pasado a mejor vida. No creo que volvamos a verlos por un tiempo. Lo más parecido es *DJ Hero*, que parece que seguirá adelante o *Rocksmith*, que se juega con guitarra real y del que ya hablamos aquí hace tiempo.



LA SAGA TIMESPLITTERS nos ha dado momentos inolvidables. Aunque sus bazas eran los saltos en el tiempo y los cambios de armas durante cada salto, no podemos evitar soltar alguna lagrimita al acordarnos de los monos discotequeros, por ejemplo.

Por último: ante la aparición de PS Vita y Wii U ¿Cuánto tiempo crees que seguirán produciendo juegos para sus antecesoras? Muchas gracias y enhorabuena por tan magnífica revista.

Ten en cuenta que Wii y PSP tienen un parque de consolas gigantesco y gozan de buena salud, al menos en Japón, por lo que seguirán saliendo juegos. Eso sí, cada vez irá a menos.

Andrés Saavedra

vuestra OPINIÓN

Superventas en castellano

Miguel Izquierdo Rivas

Sobre el doblaje de juegos al castellano lo tengo muy claro. En el caso de un juego que tiene una demanda desorbitada, como GTA V, por ejemplo, está claro que tendrán millones de euros en ganancias. Habría que repartir de antemano un pellizquito en este sentido. Entonces, ¿por qué no llegan doblados al español?, ¿será porque no nos contentamos con ganar 8 pudiendo ganar 10?, y como se va a vender de todas formas...¿verdad? (Vergüenza me da). Además, en el caso de GTA V, no me estrellaría con el coche mientras leo las minúsculas letras de los subtítulos. Caballeros, soy poseedor de muchos juegos (traducidos y sin traducir) porque simplemente me divierten, pero en pleno siglo XXI y siendo el español el segundo idioma más hablado y España un gran consumidor de videojuegos, no entiendo porqué nos hacen esto. La piratería es una lacra pero no nos engañemos, que la venta de un juego así da para ese poquito y mucho más.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: No te falta razón. Hay juegos que obtienen ganancias millonarias, entre otras cosas por sus ventas en España. Ejemplos como GTA son complicados. Hay mucho que leer, y eso es un engorro, pero precisamente eso lo que encarece su localización. Aún así, no quiero excusas, ¡merecemos más doblajes!



Preguntas de un nintendero

@¡Hola, Yen! Espero no interrumpir una de tus conversaciones con la Play o la Xbox, pero me gustaría mucho que me contestaras a estas preguntas (que te llegan desde Galicia) ¿Sabes si van a sacar algún juego de la serie Mirai Nikki?

Lo único fue una especie de novela visual que apareció en PSP hace un par de años, y que ha recibido un remake en 2012. Todo esto en Japón y EE.UU, claro. Por el momento no hay nada nuevo.

■ **¿Conoces algo más del nuevo *The Legend Of Zelda* para 3DS?**

Eiji Aonuma confirmó su desarrollo pero nada más (oficial) por el momento. Si buscas un rumor, el más novedoso dice que saldrán no uno, sino dos juegos a la vez, *La profecía del Fuego* y *La profecía del Hielo*, aunque no parece una fuente muy fiable.

■ **Y una última, ¿cuándo sale *Pokémon Mundo Misterioso* para la 3DS en España?**

En EE.UU. saldrá el 24 de marzo, pero Nintendo aún no ha confirmado la fecha de salida en Europa. Paciencia.

Brais García Pol

Dudas de un coleccionista

@Hello, Yen. How are you? Un poquito de inglés, que es muy importante hoy día, jajaja. Bueno, voy directo a las "questions": mi duda es sobre a qué juego (en su edición coleccionista) ves que se le puede sacar más "chicha": la de *God of War Ascension* o la de *Bioshock Infinite*. Es decir, que por cuál ves realmente justificado pagar tal cantidad de dinero. Ambas sagas no me gustan... ¡me encantan!, pero sólo puedo comprarme una.

Buff, me lo pones muy difícil. Por un lado la de *GOW* viene con un pase para todo el futuro DLC incluido, pero la de *Bioshock* tiene más "regalitos" y parecen más imponentes. Depende, ¿quieres más contenido para el propio juego o más "chorraditas"? Si quieres que me moje más, yo, por diseño artístico y gusto personal me hacía con la Songbird de *Infinite*.

■ **La siguiente pregunta es una que ya desde hace varios años no encuentro respuesta... ¿Para cuándo un *Kingdom Hearts III*? ¡Lo llevo esperando desde que iba a 1º de la ESO, y estoy ya en la universidad!**

Lo mío es peor, llevo esperándolo desde que iba a la guardería y ya estoy en el geriátrico, o al menos parece que ha pasado tanto tiempo. No, en serio. Llevo mucho tiempo diciendo que no se sabe nada, primero tienen que llegar otros juegos anunciados también hace siglos.

Juan Antonio Guillamón Soler



SABEMOS MUY POCO SOBRE EL NUEVO ZELDA, y en Nintendo saben que o nos dicen algo... o les... Bueno, que para soportar la espera, han anunciado el remake HD de *Wind Waker*, con graficos rehechos totalmente, nada de filtros.

> « POKÉMON MUNDO MISTERIOSO SALE EL 24 DE MARZO EN EE.UU. PERO AÚN NO HAY FECHA PARA ESPAÑA »

Problemas técnicos en PS3

@¡Ey, Yen! tu sección es la que más me gusta de la revista; descubro muchas cosas interesantes y siempre me entero de algo nuevo, pero ahora necesito tu ayuda. Tengo la PS3 Slim de 250Gb y estos últimos meses me empezó a funcionar mal, no leía los juegos, hacia un ruido como que lo expulsaba y no lo hacia y la única forma de apagarla era desenchufándola de la corriente. Ahora ya ni me enciende. Me temo lo peor, que no tenga solución y todas mis partidas, mis horas de juego para llegar a niveles altos en los online, mis trofeos, mis cuentas de PSN... todo habrá sido una perdida de tiempo. Dime, ¿sabes si tiene solución? Gracias por tu tiempo y no dejes de responder preguntas.

Pues aquí nos pasó algo muy parecido con una de nuestras PS3 y siento comunicarte que tuvo que pasar por el taller. Si no tienes PS Plus y no has guardado tus partidas online, es muy probable que las pierdas, pero la información de tu cuenta, tus trofeos, etc... o la de algunos juegos online, como *CoD* la puedes recuperar al arreglarla.

Alejandro Bueno



« LOS PLATAFORMAS SE HAN DEJADO DE LADO EN ESTA GENERACIÓN. LOS SHOOTERS LE HAN COMIDO EL TERRENO »

Con ganas de más manga

@Oh, gran sabio y poderoso Yen, que trabaja en la mejor revista del mundo, necesito de su sapiencia para que me resuelva mis dudas de videojuegos. Ahí van: ¿Saldrá algún juego de *Dragon Ball Z* para Xbox 360 y PS3 parecido al *Budokai Tenkaichi 3*? Lo digo porque un día vi en internet un *Budokai Tenkaichi Collection HD* para dichas consolas, pero no he vuelto a saber nada de ese juego ni de otro semejante...

No hay nada parecido, lo que salió en su día fue el *Budokai Collection HD* (con la 1ª y la 3ª partes en HD), pero de *Tenkaichi* no hay nada, nuevo o remake.

■ **Con respecto al género de plataformas, ¿cuál es el mejor juego para Xbox 360? ¿Y del género de carreras tipo *Mario Kart*?**

Esta generación no se ha prodigado mucho en el género plataformero, aunque hay alguna joya, como *Rayman Origins*, el mejor. *Sonic Generations* tampoco está mal. Eso sí, en Xbox Live tienes una buena oferta, aunque muchos mezlan plataformas con otros géneros, como *Braid* o *Fez*, por ejemplo. El rey de las carreras tipo kart es Mario, pero tiene un digno rival con *Sonic & All-Stars Racing Transformed*, el mejor en este sub-género que hay en Xbox 360.

■ **Me gustó mucho el reportaje sobre el estudio Ghibli. Quizá lo que les pida sea muy exagerado, pero de todos modos, ahí voy: ¿Para cuándo un reportaje sobre el estudio Gainax (no hace falta que sea en la revista, con la web sería más que suficiente) o Khara, el que hace las nuevas de Evangelion?**

En la revista es algo complicado, piensa que el reportaje de Ghibli venía al caso por la salida de *Ni no Kuni*. Si sale algún juego de Gainax o Khara es posible.

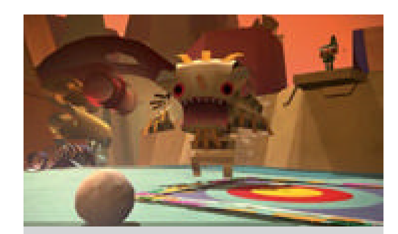
■ **Por último, otra petición, con el permiso de su magnificiencia. Cuando salga en DVD Evangelion 3.0, ¿la puntuarán en la web en el apartado de cine? Me haría mucha, pero que mucha, ilusión. Muchas gracias de antemano y disculpe las molestias que esto le pueda ocasionar.**

Pues es muy posible.

José Doc Chief

Quiero una guía de Ni no Kuni

@Hola Yen, tengo muchas dudas y muchas preguntas, así que iré al grano con lo que



TEARAWAY es uno de los pocos grandes juegos qe se han anunciado para este año en Vita. Hay muchos más, pero pocos tienen tan buena pinta. No en vano, sus creadores son Media Molecule, diseñadores de *Little Big Planet*.

realmente me interesa. Tengo una PS Vita y me gustaría saber cuándo realmente empezara arrancar. Me refiero a juegos mas a menudo. Sale uno cada 2 meses...y eso preocupa.

Este mismo mes incluímos un reportaje sobre este tema.

■ **También quisiera saber si hay alguna guía en condiciones para *Ni no Kuni*, tipo las que ya hubo en su día para *Assasin´s Creed III*, *Batman Arkham City*...**

Si te refieres a esas que cuestan una pasta, no lo sé, pero en el ▸▸



THE LAST OF US tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los grandes juegos del año. Como no podía ser de otra manera, contará con su correspondiente edición especial, que vendrá cargada de todo tipo de regalos.

número 170 de PlayManía, la que está ahora en los quioscos, tienes una muy completa.

■ **Y, por último, ¿sabes si Sony premia a sus jugones fieles como por ejemplo al tener grandes cantidades de trofeos de PS3? Un saludo y muchas gracias.**

Por ahora no han realizado (ni anunciado que lo vayan a hacer) ninguna acción similar.

Jesús Pérez Sánchez

Edición especial The Last of Us

@Hola, Yen: soy gran lector de la revista, eres un dios omnipotente videojueguil y te doy la enhorabuena por la revista y por la página web. Tengo unas dudas que seguro que puedes resolver: ¿Qué impresión tienes de *Far Cry 3* para PS3?, estoy dudando si comprarme ese o el *Borderlands 2*. No sé por cuál decantarme.

Los dos son grandes "shooters" (de calidad similar) que se desarrollan en un mundo abierto. Depende de si te apetece una experiencia cooperativa con amigos (*Borderlands 2*) o si prefieres una aventura en solitario más inmersiva (*Far Cry 3*).

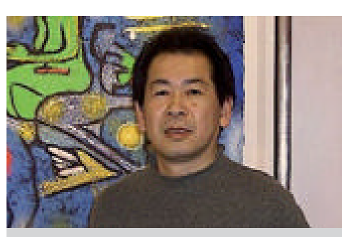
■ **¿Qué incluirá la edición especial de *The Last of Us*? He visto varias ediciones en distintas páginas y no sé cuál es la oficial.**

No habrá una, habrá dos. Una centrada en Joel y la otra en Ellie. Ambas incluirán: un libro de ilustraciones, el cómic American Dreams, caja metálica, póster, un vinilo para el Dual Shock y un sackboy. Todos estos regalos tendrán como protagonista al personaje de la edición que hayamos elegido. Además, vendrán con contenido digital, como mejoras para el multijugador, nuevas apariencias, la banda sonora y avatares. Las ediciones rondarán los 80€, aunque aún no hay precio confirmado por Sony.

■ **Este año, ¿haréis un gran número de eventos como el pasado? Ojalá sea así, me lo pasé genial. Muchas graias por dedicarme unos minutillos.**

Sin duda, ya estamos preparando algunos, pero todavía no me dejan soltar prenda.

Andrés Macho



YU SUZUKI, creador de juegazos como *Space Harrier*, *Out Run*, *Virtua Fighter*, *Virtua Cop* o *Shenmue*, fundó su empresa al margen de Sega para dedicarse a la creación de juegos para móviles en Japón, como *Shenmue City*.

Esperando a Ryo Hazuki

@Hola, Yen. Soy un fiel lector de la revista desde el primer número, que me regalaron para mi 7° cumpleaños junto con la NES y *Super Mario Bros.* Tengo unas dudas: el contenido ya descargado de PlayStation Plus, ¿lo seguiremos disfrutando en PS4?

Aún es pronto para confirmaciones, pero lo más lógico es que sí. Tus descargas están asociadas a tu cuenta, y no a la consolas, por lo que no veo motivo para que no estén allí en PS4.

■ **El nuevo motor gráfico de *PES 2014*, el Fox Engine, ¿será para también para esta generación o sólo para la next gen?**

Kojima confirmó que el primer juego que utilizará el motor será *Metal Gear Ground Zeroes*, que saldrá en PS3 y 360 (por ahora), y también lo usarán en juegos para la próxima generación.

■ **Se escucharon rumores sobre un nuevo Sonic, ¿hay algo nuevo al respecto para este 2013?**

Mis últimas informaciones indican que Sega puede presentar en breve un nuevo juego, en la línea de *Sonic Generations*, y que saldrá para la actual y la próxima generación de consolas.

■ **Por último, me gustaría saber en qué manos recae la licencia de *Shenmue* y cual es su situación actual, no dejo de soñar con *Shenmue 3*. Saludos!**

La licencia está en manos de Sega. Como sabrás, Yu Suzuki abandonó la factoría del erizo azul para fundar su propia compañía, YS Net, pero aún sigue ligado en cierto modo a su ex-compañía, y sigue pensando en hacer la tercera parte algún día. Ideas no le faltan e incluso ya tiene escritos desde hace mucho, los 6 capítulos siguientes de la saga (Shenmue 2 acababa en el 5º). Yo, personalmente, jamás perderé la esperanza.

David Balsera

« EL PRIMER JUEGO QUE UTILIZARÁ **FOX ENGINE** SERÁ **MGS GROUND ZEROES**, Y HABRÁ MÁS, COMO **PES 2014** »

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Hola Yen!! Me conoces, ¿no te acuerdas de mí? Estudiamos juntos en Toquio, me alegro de que hayas buscado un buen trabajo, amigo.

Yen: ¿Toquio? Pero si yo hice la carrera en "Qüenka".

@Yen, no se me ocurre ningún Mola/No mola para este mes, ¿se te ocurre alguno que pueda poner?

Yen: Sí, claro. Mola: que Yen me ponga en el ¡qué me dices! No Mola: pedirle a Yen que te escriba un mola/no mola y que al final aparezcas en el ¡qué me dices!

@No me contestes a las preguntas, ni publiques nada... ¡que ya me vengaré! ¡Vigila tus espaldas!

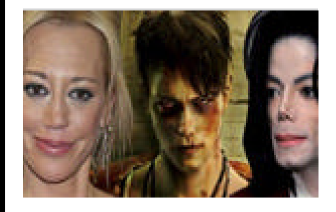
Yen: Y luego me decís que porqué no revelo mi verdadera identidad. Hay mucho mafioso suelto. Llevo varios días retorcido como la niña del exorcista, pero... ¿y si viene de frente?

@¡Hola Yen! Vivo obsesionado con mi PS3, tengo mucho miedo a jugar y encenderla, no vaya a ser que se me rompa al usarla, ¿qué hago Yen, tiene arreglo?

Yen: A mí me pasa igual. Siempre tengo que avisar al vecino para que venga a encenderla, y si se rompe le echo la culpa a él: "Te dije que la encendieras con cuidado, ¿ves?, ¡la has roto!"

@Que no Yen! Que tengo novia, lo nuestro es imposible....

Yen: No metamos a nuestras novias en esta relación. Si 3 son multitud, 4 ni te cuento. ¡Menudo pervertido!



@Hola Yen, una duda, ¿a tí te agrada la renovación de rostro del nuevo DmC? Porque a mí no, y quiero saber si a ti sí.

Yen: Pues que quieres que te diga. Es raro verle con semejante "renovación de rostro" tras tantos años, pero los hay mucho peores.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLE



PÁGINA 114

GOD OF WAR ASCENSION nos acercará a los orígenes de Kratos. El guerrero espartano desatará su furia contra las criaturas del Olimpo. ¡También en modo multijugador!

PÁGINA 118

STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

Tres razas alienígenas: los Terran, los Protoss y los Zerg (protagonistas de esta campaña, liderados por Sarah Kerrigan) se enfrentarán en la nueva entrega de la saga ¿Estáis listos para la batalla?



PÁGINA 120

LEGO CITY UNDERCOVER llevará a Wii U el género de los "sandbox" con la estética del famoso juego de construcción y una historia de policías y ladrones con mucho humor.



PÁGINA 122

LUIGI´S MANSION recupera la diversión del original de GC, con un aspecto renovado.

EN ESTE NÚMERO...

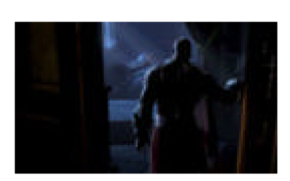
Se acercan títulos exclusivos para todas las plataformas, y del calibre de *God of War, Luigi´s Mansion* o *Starcraft II*. Parece que nos espera una primavera "calentita" en el terreno jugable.

13 de marzo · Sony · Acción

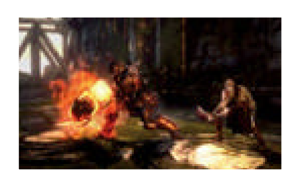
GOD OF WAR ASCENSION

Antes de marchar contra el Olimpo, Kratos fue un general espartano al que Ares embaucó. Tras obligarle a asesinar a su familia, se enfrascará en su cruzada de venganza.

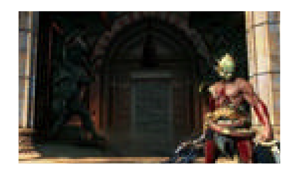
LAS CLAVES



1 PRECUELA. El argumento narrará los tormentos de Kratos, tras asesinar a su familia, y el inicio de su rebelión.



2 "HACK AND SLASH". Los combos sangrientos darán pie a auténticas carnicerías, con nuevos movimientos.



3 EL MULTIJUGADOR debutará en la saga, con guerreros personalizables y batallas de hasta ocho usuarios.

GOD OF WAR TIENE UN PUESTO DE HONOR en el Olimpo de las exclusividades de Sony, desde que la primera entrega de la saga hiciera tambalearse los cimientos de PlayStation 2, allá por 2005. Ocho años después, Kratos sigue en plena forma, pero esta vez nos tocará retrotraernos al pasado, ya que *God of War Ascension* será una "precuela".

El juego narrará la caída en desgracia del carismático general espartano, confinado en la Prisión de los Malditos (ubicada a lomos del titán Hecatónquiro) para pasar allí el resto de sus días hasta el final de la eternidad. Sin embargo, Kratos no tardará en escapar de su cautiverio para reclamar venganza contra Ares, el dios de la guerra, por haberle engañado y haberle hecho asesinar a su mujer y a su hija. Las Furias serán nuestras némesis en la aventura, con Megaera a la cabeza, una guerrera enmascarada con patas de insecto.

LA VIOLENCIA Y LA SANGRE serán la seña de identidad. El sistema de combate contará con pequeñas mejoras para hacerlo más profundo, como la ambivalencia de las Espadas del Caos para mantener agarrado a un enemigo con un brazo y con el otro arrear guantazos a nuestro alrededor. Del mismo modo, podremos recoger armas del entorno para usarlas temporalmente, como espadas cortas o jabalinas con las que asaetear a las criaturas que se atrevan a plantar cara. A algunas incluso las podremos "domar" para usarlas a nuestro favor, como los cíclopes.

Para complementar la barbarie de Kratos, las ejecuciones serán un baño de sangre, con QTE muy intuitivos con los que poner fin al ▸▸



EL SISTEMA DE COMBATE contará con nuevas opciones, como la de mantener sujeto a un enemigo con una de las Espadas del Caos, mientras arreamos candela con la otra.

LAS ZONAS DE PLATAFORMEO contarán también con nuevos movimientos, como el de deslizarse por rampas mientras frenamos la caída.

¡OJO AL DATO!

El tráiler es espectacular...
"DESDE LAS CENIZAS" HASTA PLAYSTATION 3
El tráiler del juego, en el que se combinan actores reales e imagen digital, muestra a la hija de Kratos corriendo hacia su padre, para acabar convertida en cenizas cuando la abraza, lo cual desata la ira del semidios.

KRATOS será más joven en el juego, pero su violencia seguirá intacta.

LA REBELIÓN DE KRATOS DARÁ COMIENZO TRAS ESCAPAR DE LA PRISIÓN DE LOS MALDITOS

LA ESTÉTICA, basada en la mitología griega, sellará un apartado gráfico de película.



LOS ENEMIGOS SERÁN MUY VARIADOS, con al menos tres o cuatro grandes encuentros con jefes finales. A Kratos no le llegarán ni a la primera muela.



KRATOS SERÁ UN HOMBRE ATRIBULADO, pero, como en las anteriores entregas de la saga, no se resistirá a los placeres y a las escenas tórridas.

GRACIAS A LAS NUEVAS TÉCNICAS, EL SISTEMA DE COMBATE SERÁ MÁS FLUIDO QUE NUNCA

sufrimiento de los jefes. Uno de ellos será Hecatónquiro nada más empezar el juego: mientras tratamos de escapar de la Prisión de los Malditos nos lanzará sus poderosos brazos coronados por monstruos con cuchillas.

LA AVENTURA NO SE REDUCIRÁ A SER UN "MATA-MATA", pues también habrá un importante componente de puzles y plataformas.

El apartado visual tocará el techo de PS3, con unas refriegas muy fluidas, unos escenarios llenos de detalles y, sobre todo, unos enemigos de diseño espectacular, basados en la mitología griega. Titanes, mantícoras, krakens, mujeres-centauro u hombres-elefante tratarán de enviarnos a hacerle compañía a Tánatos.

EL MULTIJUGADOR SERÁ LA MAYOR NOVEDAD, pues hasta ahora la saga nunca se había preocupado por los modos online. Habrá que crearse un guerrero y jurar lealtad a uno de los cuatros dioses presentes, lo que condicionará las armas y los ataques especiales. HC

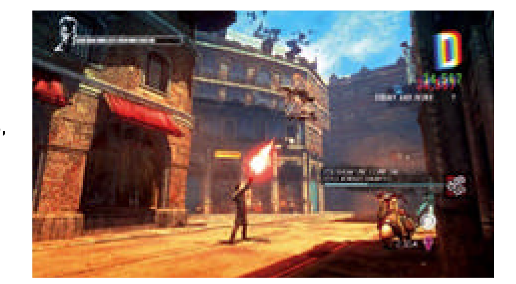
PRIMERA IMPRESIÓN

La campaña será tan salvaje como siempre, con un Kratos joven y atormentado. Queda por ver si el multi no será demasiado caótico.

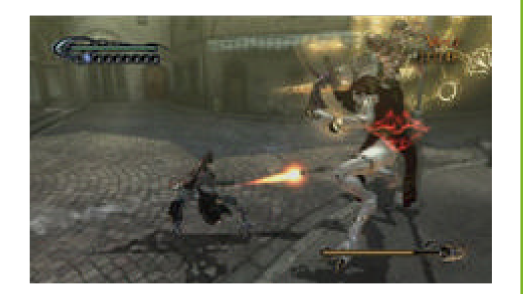
EL "HACK AND SLASH" NO PASA DE MODA

El avance a golpes por escenarios plagados de enemigos es un clásico de la historia de los videojuegos, desde los tiempos de los "beat'em up" de perspectiva lateral. Hoy en día, el género sigue en plena forma, a base de espadazos y combos:

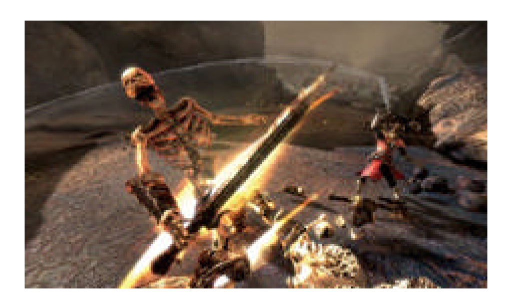
DMC: DEVIL MAY CRY. Dante ha regresado recientemente a su partciular guerra contra los demonios, con un aspecto más juvenil. Pese a las reticencias por el cambio de "look", el hijo de Sparda ha vuelto a triunfar.



BAYONETTA. Protagonizado por una bruja de lo más moderna, es uno de los títulos de culto de esta generación. Platinum Games, que acaba de lanzar *Metal Gear Rising*, ya se está encargando de la secuela, para Wii U.



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW. La legendaria saga de vampiros se reseteó hace un par de años para convertirse en un "hack and slash" que duraba cerca de 20 horas. A finales de 2013, saldrá *Lords of Shadow 2*.



DURANTE EL JUEGO nos toparemos con humanos a merced de los enemigos.

EL MULTIJUGADOR HARÁ SU DEBUT EN LA SAGA Y SERÁ LA PRINCIPAL NOVEDAD



LOS GUERREROS DEL MULTIJUGADOR no encadenarán combos imposibles de esquivar con tanta facilidad como Kratos, para que la dinámica permita la reacción y no resulte frustrante.

ZEUS Y ARES serán dos de los dioses a los que podremos jurar lealtad en el multijugador.



■ Marzo ■ Blizzard ■ Estrategia

STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

La Reina de Espadas aún no ha dicho su última palabra. Ahora vuelve para dar guerra junto a sus queridos Zerg.

LAS CLAVES

1 LAS NUEVAS UNIDADES le darán un interés renovado al multijugador. ¿"Picaréis" con los colegas?

2 LA CAMPAÑA nos dejará escoger entre varios caminos por los que avanzar.

3 LAS MEJORAS GRÁFICAS que se introduzcan estarán pensadas para mejorar la ambientación.

■ **SI EL GÉNERO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL** es uno de los reyes de PC, *Starcraft* podría considerarse como su máximo representante o, al menos, uno de los que más solera tiene y más enfocado está a la competición online. Blizzard Entertainment vuelve a por todas tras enamorarnos con su primera entrega en 1998. En *Starcraft II* continúa la historia de la lucha entre Terran, Protoss y Zerg, y ahora este *Heart of the Swarm* va a ser la primera expansión independiente, cuya campaña estará enfocada exclusivamente en la raza del Enjambre y su guía, Sarah Kerrigan, también conocida como la Reina de Espadas.

→ **LAS PRINCIPALES NOVEDADES** de *Starcraft II Heart of the Swarm* vendrán de la mano del modo multijugador, en el que encontraremos nuevas funcionalidades sociales para crear clanes o grupos, el añadido de un sistema para aprovechar al 100% las repeticiones de partidas que hayamos completado y, cómo no, la inclusión de nuevas unidades a las que tendremos que volver a estudiar de arriba abajo para sacarles el máximo partido.

También habrá hueco para los que se inician en el universo *Starcraft* gracias a los tutoriales y partidas adaptativas, tanto con la Inteligencia Artificial como con otros jugadores de todo el mundo, con una conectividad mejorada notablemente. Por otra parte, el modo historia nos permitirá comprender un poco mejor a los Zerg, la raza más salvaje de todas. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Blizzard Entertainment ha conseguido un juego excelente, que a buen seguro no defraudará a los fans de la saga.





LAS REPETICIONES podrán utilizarse para aprender de nuestros errores y practicar nuevas estrategias que podrían haber cambiado el rumbo de una partida que ya hayamos jugado.



LOS ZERG serán más que nunca un enjambre numeroso y letal. Una raza brutal que se mueve guiada por Sarah Kerrigan.

¡OJO AL DATO!



Todo un fenómeno...
STARCRAFT SIGUE SIENDO EL REY
La popularidad de *Starcraft* no conoce límites. En Corea del Sur, por ejemplo, es casi considerado como deporte nacional, con sus ligas, licencias profesionales y partidas televisadas!

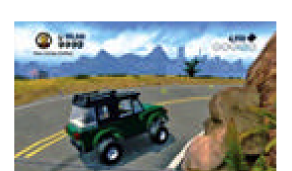
LOS CAMBIOS EN EL MODO MULTIJUGADOR SERÁN LO MÁS DESTACADO DE ESTA ESPERADA EXPANSIÓN



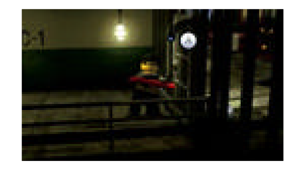
SERÁ ESENCIAL controlar los recursos y mantener vigilados los movimientos del rival.

LAS CLAVES





1 "SANDBOX". Habrá un mundo abierto, cerca de cien vehículos, minijuegos... Será como una versión desenfadada de la saga *GTA*.



2 HABRÁ 8 DISFRACES, cada uno de los cuales permitirá usar diferentes habilidades, imprescindibles para superar las misiones.

28 de marzo **TT Games** **Aventura**

LEGO CITY UNDERCOVER

LAS PIEZAS DE LEGO han sido un filón en los últimos años. El Señor de los Anillos, Harry Potter, Star Wars y otras muchas sagas cinematográficas se han adaptado en forma de videojuegos a su estilo de bloques. Esta vez el juego no estará basado en ningún universo externo, sino en la propia línea de juguetes Lego City. Así, este "sandbox" llegará solo a consolas de Nintendo: Wii U a finales de marzo y 3DS en un futuro no muy lejano.

LA EXISTENCIA DE UN MUNDO ABIERTO será la característica esencial del título, en el que se combinarán exploración, plataformas, combates, conducción de vehículos (coches, motos, lanchas, trenes, helicópteros), puzles... El protagonista será Chase McCain, un policía que deberá infiltrarse por la ciudad para arrestar al malvado Rex Fury. Para ello podrá utilizar hasta ocho uniformes, que le conferirán distintas habilidades. Por ejemplo, el de policía servirá para rastrear huellas; el de minero, para manejar dinamita y destruir rocas; el de ladrón, para abrir cajas fuertes; el de granjero, para planear con una gallina en brazos; el de bombero, para apagar fuegos... Además, podremos personalizar nuestro aspecto como deseemos.

El humor será una de las señas del juego. Habrá parodias al *Caballero Oscuro*, *Matrix*, *Titanic*, *Sherlock Holmes*... Y lo mejor es que, a diferencia de otros títulos de Lego, habrá voces en español. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El estilo a lo *GTA* tiene muy buena pinta y, además, mantendrá el tono humorístico que caracteriza a los juegos basados en Lego.

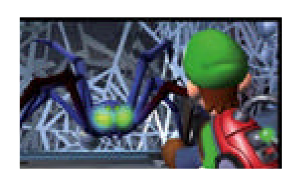

G.I. JOE
LA VENGANZA
PARAMOUNT PICTURES METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES Y SKYDANCE PRODUCTIONS PRESENTAN EN ASOCIACIÓN CON HASBRO UNA PRODUCCIÓN DE di BONAVENTURA PICTURES "G.I. JOE: LA VENGANZA"
D.J. COTRONA BYUNG-HUN LEE ADRIANNE PALICKI RAY PARK JONATHAN PRYCE RAY STEVENSON CHANNING TATUM CON BRUCE WILLIS Y DWAYNE JOHNSON MÚSICA DE HENRY JACKMAN EFECTOS VISUALES Y ANIMACIÓN DE INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC DISEÑO DE VESTUARIO LOUISE MINGENBACH
EDITADA POR ROGER BARTON JIM MAY DISEÑO DE PRODUCCIÓN ANDREW MENZIES DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA STEPHEN WINDON, ACS PRODUCTORES EJECUTIVOS STEPHEN SOMMERS HERBERT W. GAINS ERIK HOWSAM GARY BARBER ROGER BIRNBAUM DAVID ELLISON DANA GOLDBERG PAUL SCHWAKE
PRODUCIDA POR LORENZO di BONAVENTURA BRIAN GOLDNER BASADA EN LOS PERSONAJES DE HASBRO'S G.I. JOE® ESCRITA POR RHETT REESE & PAUL WERNICK DIRIGIDA POR JON M. CHU
MGM
SKYDANCE PRODUCTIONS
Hasbro
Paramount
HASBRO AND ITS LOGO, G.I. JOE AND ALL RELATED CHARACTERS ARE TRADEMARKS OF HASBRO AND USED WITH PERMISSION. ALL RIGHTS RESERVED.
© 2013 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.
EN 2D Y 3D
27 DE MARZO
www.gijoe-lavenganza.es
Pendiente de calificación por edades



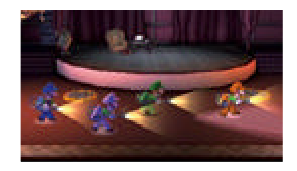




LAS CLAVES



1 LA ASPIRADORA servirá para succionar fantasmas e interactuar con los escenarios, repletos de secretos y curiosidades.



2 EL MODO CAZADOR será un cooperativo para cuatro usuarios, con rondas sucesivas. Se podrá jugar tanto en red local como online.

Marzo **Nintendo** **Aventura**

LUIGI'S MANSION 2

LUIGI FUE EL TELONERO DE GAMECUBE hace más de una década y, pese a que sigue igual de asustadizo, volverá a recuperar su trabajo de cazafantasmas en 3DS, después de que el profesor Elvin Gadd se lo pida amablemente. Armado con la aspiradora Poltergust 5000, el hermanísimo de Mario tendrá que limpiar varias mansiones de espectros, en una aventura llena de humor y parodias del género del terror.

LOS CONGÉNERES DE LOS TÍPICOS BOOS serán tan protagonistas como el simpático Luigi. Habrá fantasmas verdes que usarán utensilios de cocina para defenderse, fantasmas azules que se esconderán dentro de objetos, fantasmas invisibles... Para derrotarlos tendremos que cegarlos primero con una linterna, y luego succionarlos tirando en la dirección contraria a la que traten de huir. Para dar la nota, algunos se protegerán de la luz usando gafas.

No todo será aspirar espectros, pues en las misiones también habrá que explorar, encontrar llaves o recoger engranajes. Así, tendremos que usar la aspiradora para levantar alfombras, quitar manteles, agitar cuadros, quitar papeles de la pared... Para complementar la oferta tendremos un modo cooperativo para cuatro usuarios en el que habrá que limpiar de fantasmas los sucesivos pisos de una torre encantada avanzando a contrarreloj. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La primera entrega fue una sorpresa cuando apareció en GameCube, y esta secuela heredará todo su espíritu de desenfado y diversión, con el añadido del multijugador cooperativo.

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Reserva tus juegos favoritos!

Castlevania: Mirror of Fate + Set de 3 láminas

Fecha estimada lanzamiento: **08/03 2013**



Promoción limitada a 350 uds.

Tomb Raider + DLC Exclusivo + Caja metálica Exclusiva

Fecha estimada lanzamiento: **05/03 2013**



Promoción limitada a 500 uds.(DLC) y 500 uds.(Caja) por sistema.

God of War: Ascension + 90 días PlayStation Plus

Fecha estimada lanzamiento: **13/03 2013**



Promoción limitada a 1.000 uds.

Naturo Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 + Libro de Arte

Fecha estimada lanzamiento: **08/03 2013**



Promoción limitada a 150 uds. (PS3) y 150 uds. (Xbox 360).

Bioshock Infinite + Bioshock I + DLC Industrial Revolution

Fecha estimada lanzamiento: **26/03 2013**



Promoción "Industrial Revolution" y "Comstock's Bird's Eye Sniper Riffle" limitada a 1.000 uds.
Promoción DLC "Bioshock I" limitada 500 uds y sólo disponible para PS3 y PC.

Gears of War: Judgement + DLC Exclusivo "Alex Brand y Arma Hammerburst"

Fecha estimada lanzamiento: **22/03 2013**



Promoción limitada a 1.000 uds.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

MARZO



5

PS3- XBOX 360

TOMB RAIDER. Una Lara más joven y agresiva, protagoniza el "reboot" de la saga.



13

PS3

GOD OF WAR ASCENSION. Los dioses del Olimpo desatan su furia, ahora con modos multijugador.



22

XBOX 360

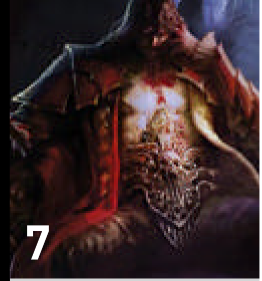
GEARS OF WAR JUDGMENT. La exclusiva más fuerte de Microsoft vuelve al campo de batalla.



31

PS3- XBOX 360-PC

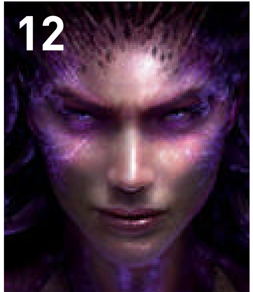
BIOSHOCK INFINITE Nos traslada a Columbia: una ciudad entre las nubes, donde reina el caos.



7

3DS

CASTLEVANIA: MIRROR OF FATE Así continúa la saga de Drácula en la portátil de Nintendo.



12

PC

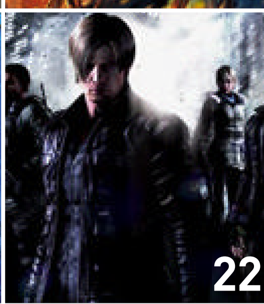
STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM Volverá a poner de moda la estrategia en tiempo real de ambientación futurista.



22

Wii U - 3DS

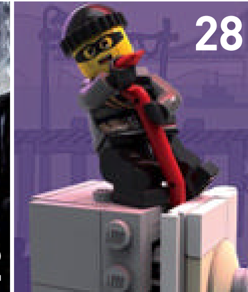
MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE. La veda se levanta simultáneamente en las dos consolas de Nintendo. ¿Cuál prefieres?



22

PC

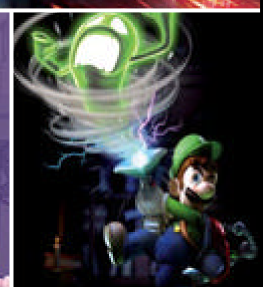
RESIDENT EVIL 6 Llega con retraso a los compatibles, pero lo compensa con novedades jugables y un apartado gráfico mejorado.



28

Wii U

LEGO CITY UNDERCOVER combina el estilo "sandbox" con la estética de estos juegos de construcción.



3DS

LUIGI´S MANSION 2 ¿Os acordáis del juego de GameCube? Pues está de vuelta, y en tres dimensiones.

ABRIL



11-14

EVENTO

SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA No faltéis a vuestra cita con las últimas novedades editoriales, exposiciones, invitados... del mundo de las viñetas.

26

PS3-360-PC

DEAD ISLAND RIPTIDE Una secuela cargada de polémica, muertos vivientes y, sobre todo, diversión.



26

CINE

IRON MAN 3 Cada vez que Tony Stark se pone su armadura, la emoción en pantalla está garantizada.

Y PRÓXIMAMENTE...

•F1 Race Stars	Wii U	1 de marzo
•South Park Stick of...	PS3-360	5 de marzo
•Sim City 5	PC	7 de marzo
•BrainTraining Infernal	3DS	8 de marzo
•Naruto Shippuden U. 3	PS3-360	8 de marzo
•Sniper Ghost Warrior 2	PS3-360	12 de marzo
•Persona 4	PS Vita	15 de marzo
•NFS Most Wanted	Wii U	21 de marzo
•Dead or Alive 5 Plus	PS Vita	22 de marzo
•The Walking Dead	PS3-360	22 de marzo
•Tiger Woods PGA 14	PS3	28 de marzo
•Anno 2070	PC	28 de marzo
•Army of Two Devil´s...	PS3-360	29 de marzo
•Ninja Gaiden 3 Razor...	PS3-360	5 de abril
•Shootmania Storm	PC	10 de abril
•Injustice: Gods...	PS3-360	19 de abril
•Fire Emblem Awakening	3DS	19 de abril
•Dragon´s Dogma D.A.	PS3-360	26 de abril
•Star Trek	PS3-360	26 de abril
•Posesión Infernal	Cine	17 de mayo
•RE Revelations	PS3-360-Wii U	24 de mayo
•GRID 2	PS3-360-PC	31 de mayo
•E3 2013	EVENTO	11-13 de junio
•The Last of Us	PS3	14 de junio
•Animal Crossing	3DS	14 de junio
•El hombre de acero	Cine	21 de junio
•Sniper Elite V2.	Wii U	primavera
•Star Trek En la...	Cine	julio
•Lobezno Inmortal	Cine	julio
•One Piece Pirate W	PS3	verano
•Project X Zone	3DS	verano
•Disney Infinity	PS3-360-Wii U-3DS	verano
•Killer is Dead	PS3-360	verano
•Donkey Kong Country	3DS	verano
•Mario & Luigi	3DS	verano
•Guerra Mundial Z	Cine	verano

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 130
LOS ÚLTIMOS ESTRENOS en Blu Ray, cine y DVD. Este mes, con títulos tan esperados como Resident Evil Venganza, Argo, Mátalos Suavemente o el próximo éxito de Bryan Singer, Jack Cazagigantes.

PÁGINA 128
ATARI ARCADE

¿Queréis convertir vuestro iPad en una recreativa? Pues entonces no os perdáis los periféricos y gadgets que invaden nuestra sección de tecnología este mes.

PÁGINA 134
ASSASSIN´S CREED REVELACIONES

Esta novela, basada en el juego de Ubisoft, encabeza nuestra selección de libros, comics y música para jugones.

EN ESTE NÚMERO...

Y después de una buena sesión de videojuegos, ¿a quién no le apetece ver unapelícula, leer un libro o relajarse escuchando un poco de música? Estas son nuestras sugerencias para las próximas semanas.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.

¡Una máquina del tiempo con un iPad!

■ **Nombre:** Arcade joystick ■ **Compañía:** Atari
■ **Consola:** iPad ■ **Precio:** 60 €

Los tablets y smartphones han venido con juegos retro debajo del brazo. Atari, que hace poco se declaró en bancarrota, es una de las compañías que más ha apostado por lanzar viejas glorias en la App Store, con lo que podéis disfrutar en iPad, iPod y iPhone de joyitas como *Asteroids*. Si os decidís por el tablet de Apple, con este accesorio sentiréis que estáis en un salón recreativo de los 80. Buscadlo en **store.apple.com.**

VALORACIÓN: ★★★☆





El futuro de los cascos

■ **Nombre:** Zik
■ **Compañía:** Parrot
■ **Consola:** Dispositivos con Bluetooth ■ **Precio:** 349 €

Este headset es como mirar al futuro. No tiene cables y tan solo un botón de encendido. El volumen, la reproducción y adelantar/retrasar canción se controlan haciendo gestos con el dedo en su auricular derecho, que tiene un panel táctil. Además, aunque ninguno sea visible, tiene cinco micrófonos, de tal forma que también podemos hablar con total comodidad. El conjunto hace que utilizarlo sea una delicia, además de que ofrece una gran calidad de audio y una gran insonorización. La batería da para unas 8 horas. **www.parrot.com/zik/es.**

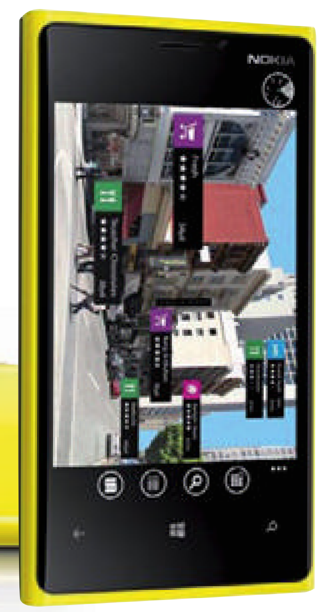
VALORACIÓN: ★★★★

Presume de "móvil-cámara"

■ **Nombre:** Lumia 920 ■ **Compañía:** Nokia
■ **Consola:** PS3, PC ■ **Precio:** 590-640 €

El 920 es la joya de la "Lumiacorona". Es suficientemente potente gracias a un procesador S4 dual-core, 1 GB de RAM y GPU Adreno; con 32 GB de memoria interna. La luminosa pantalla de 4,5 pulgadas tiene buena definición (1280x768 píxeles y 332 ppp); y su carcasa de policarbonato y gorilla glass garantizan resistencia. Una de las pegas es que es bastante grueso (10,7 milímetros) y pesado (185 gramos). Eso sí, sin duda lo mejor es su cámara PureView con óptica Carl Zeiss, que deja por los suelos sus rivales. Sin embargo, la oferta de apps y juegos para Windows Phone es muy escasa, lo que empaña un estupendo hardware. **www.nokia.com/es.**

VALORACIÓN: ★★★☆





Un mando para “pros”

■ **Nombre:** Sabretooth ■ **Compañía:** Razer
■ **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** 79,95 €

Los jugadores más exigentes, o incluso profesionales, tienen un nuevo mejor amigo. Las formas y los botones del Sabretooth no tienen nada que envidiar al oficial de Microsoft. Además, cuenta con retroiluminación, un botón multifunción, cuatro gatillos extra traseros para que no tengamos que apartar los dedos de los sticks, un cable reforzado y hasta una pantalla. Viene con una funda de transporte. Un señor mando. **www.razerzone.com**

VALORACIÓN: ★★★★

El credo del jugador online

■ **Nombre:** A40 y A30 ACIII Special Edition
■ **Compañía:** Astro Gaming
■ **Consola:** Xbox, PS3, PC ■ **Precio:** 129,99 €

Si te quieres sentir como un auténtico assassin cuando corras por los tejados en busca de tu próxima víctima online, este es tu casco. Esta línea oficial tiene placas decorativas intercambiables y ofrecen una gran comodidad calidad. Podemos adquirirlos por separado o junto con la estación MixAmp. **www.astrogaming.com.**

VALORACIÓN: ★★★☆



NO LO PIERDAS DE VISTA

MANDO PS3

El mando más fantasma

■ **Nombre:** Dual Shock 3 God of War Edition ■ **Compañía:** Sony
■ **Consola:** PlayStation 3 ■ **Precio:** 59,90 €

Sony ha cogido la buena costumbre de traer a España ediciones especiales de su sempiterno mando: el Dual Shock 3. Tras alguna joyita como el mando dorado, ahora llega directamente del Olimpo una edición especial de *God of War*. El motivo no es otro que el lanzamiento de GoW *Ascension* y aunque ofrece exactamente lo mismo que los Dual Sock normales, no nos negaréis que resulta toda una tentación tener a Kratos en las manos. **es.playstation.com**.

VALORACIÓN: ★★☆☆



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3



MANDO PS MOVE
Una nueva forma de control.
39,90 €



VOLANTES G27 DE LOGITECH
El volante de referencia de PS3.
349 €



MANDO INDECA MOTO GP
Vibración y sixaxis de calidad.
39,99 €



ARCADE STICK STREET FIGHTER
La mejor forma de pelear.
149,99 €



AURICULARES TURTLEBEACH BLACK OPS II
Genial diseño y calidad.
Desde 55 €

Wii



VOLANTES VOLANTE CON BASE
Buena opción para conducir.
14,95 €

ACCESORIO Wii MOTIONPLUS
Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote.
19,95 €



PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO
Para los juegos "tradicionales".
24,95 €



MANDO LA ROJA
Mando y nunchuk de Ardistel.
34,95 €

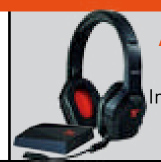


INDUCCIÓN DUAL CHARGER
Carga 2 mandos sin conexiones.
29,95 €

XBOX 360



VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL
Sin cables y muy ergonómico.
119,90 €



AURICULARES TRITTON PRIMER
Inalámbricos y a un gran precio.
89,90 €



PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS
Cómodo e inalámbrico.
44,90 €



BATERÍAS BASE CHARGER
Dos baterías con base.
29,90 €



REMOTO MANDO UNIVERSAL
Acabado en negro brillante.
14,95 €

! NUEVO

ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Mátalos suavemente

- Género **Thriller**
- Protagonistas **Brad Pitt, Ray Liotta, Scott McNairy, Ben Mendelsohn, James Gandolfini, Vincent Curatola y Richard Jenkins**
- Director **Andrew Dominik**
- Precio **17,95 €**
- También en DVD **14,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Johnny Amato (Vincent Curatola) convence a dos pobres diablos (Frankie y Russell, a los que dan vida Scott McNairy y Ben Mendelsohn) para atracar una timba de póquer de la que Markie (Ray Liotta) es el anfitrión. Cuando esto sucede, la mafia se queda sin liquidez y pronto hay represalias: será Jackie Cogan (Brad Pitt), un matón a sueldo que repudia implicarse personalmente en estos asuntos, el encargado de poner orden.

Excelente reparto para una película sobre la corrupción en todos los estratos de una sociedad que se resquebraja. Con un humor más que negro en el que se muestra la importancia de las apariencias y del engaño de una sociedad podrida por el dinero, Cogan pondrá el colofón con una frase para recordar: "Estados Unidos es un negocio".

EXTRAS BLU RAY: Entrevistas al director Andrew Dominik y a los principales intérpretes del reparto.

Argo



- Género **Thriller**
- Protagonistas **Ben Affleck, B. Cranston, J. Goodman...**
- Director **Ben Affleck**
- Precio **24,95 €**
- También en DVD **14,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★

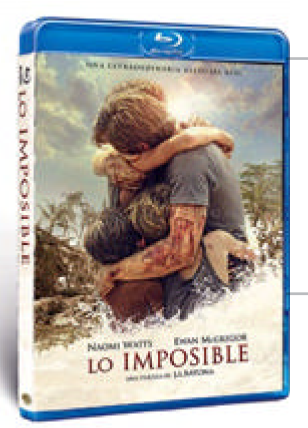


ARGUMENTO: En 1979, es asediada la embajada americana en Teherán y se toma como rehenes a más de cincuenta personas. Seis de ellas consiguen huir y se ocultan en casa del embajador de Canadá. Necesitan ayuda para poder salir del país, y para ello el tipo más adecuado es Tony Méndez, que urde un plan descabellado: hacerles pasar por un equipo cinematográfico.

EXTRAS BLU RAY: Cómo se hizo, entrevistas al director y al reparto.



Lo imposible





- Género **Drama**
- Protagonistas **Naomi Watts, Ewan McGregor, Tom Holland**
- Director **Juan Antonio Bayona**
- Precio **20,50 €**
- También en DVD **17,53 €**

ARGUMENTO: María, Henry y sus tres hijos viajan a Tailandia con la intención de tener unas agradables vacaciones de invierno. En la mañana del 26 de diciembre, mientras están en la piscina de su complejo turístico, un espectacular muro de agua golpea la costa destrozándolo todo a su paso.

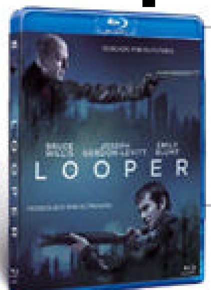
Este drama familiar, basado en hechos reales, es la recreación de la odisea de una familia atrapada por el fenómeno natural más destructivo de la última década y su efecto devastador.

La cinta de Jota Bayona ha batido todos los récords de la historia del cine español, atrayendo a casi 6 millones de espectadores al cine y configurándose como uno de los grandes fenómenos cinematográficos del año por su enorme potencia visual y emocional.

EXTRAS BLU RAY: Cómo se hizo y piezas breves que incluyen momentos del rodaje en Tailandia, entrevistas al director y cortes de los actores principales.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★☆☆

Looper



- Género **Ciencia-ficción**
- Protagonistas **J. Gordon-Levitt, Bruce Willis...**
- Director **Rian Johnson**
- Precio **19,99 €**
- También en DVD **17,53 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: En un futuro cercano, los viajes en el tiempo serán posibles. Cuando sea necesario deshacerse de alguien solo habrá que enviarlo al pasado para que un "looper" lo elimine de forma cómoda y limpia. Sin embargo, un buen día, los "loopers" comienzan a recibir como objetivos a sus "yo" futuros...

EXTRAS BLU RAY: Tráiler animado, comentario de la película con el director y con los actores.

Resident Evil: Venganza



- Género **Acción**
- Voces: **Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Colin Salmon, Eric Mabius.**
- Director **Paul W. S. Anderson**
- Precio **17,99 €**
- También en DVD **12,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: La corporación Umbrella realiza experimentos genéticos secretos en un complejo subterráneo bajo Raccoon City. La supercomputadora que controla esta instalación sella todo el recinto tras ser saboteada, dejando en su interior a policías, soldados y médicos junto a las versiones zombies de los trabajadores.

EXTRAS BLU RAY: Escenas extendidas y eliminadas, tomas falsas, comentarios del realizador y el reparto, "Cómo se hizo".

Con la colaboración de 

CINE

La actualidad de la pantalla grande

El blog

Por Alejandro G. Calvo (Managing Editor de SensaCine.Com)

J.J. Abrams toma las riendas de Star Wars

En 2009, J.J. Abrams visitó España para promocionar el estreno de su segunda película como director: Star Trek. Por aquél entonces él era todo un fenómeno en sí mismo: la serie Perdidos (de la que es creador) arrasaba en audiencia justo antes de enfrentarse a su última temporada, su producción Monstruoso revolucionaba las conocidas como "found footage movies" y acaba de lanzar una nueva serie: Fringe, que se convertiría un fenómeno de culto gracias a los espectadores desheredados de Expediente X.



A Abrams le tocaba vender un producto rudo, fácil de espantar al espectador más freak: el fenómeno Star Trek llevaba años congelado, fruto de una saga de películas cada vez más deficiente y de unas series spin-off de marcada irregularidad. Pero ahí estaba ese genio del marketing contemporáneo vendiéndonos la moto más cara y espectacular; y su frase de arranque no tuvo desperdicio: "En realidad, jamás me ha gustado Star Trek, yo siempre he sido más de Star Wars". Acto seguido el cineasta puso tres secuencias de la película, lo que sirvió para que la prensa convocada enmudeciera (primero) y aplaudiera a rabiar (segundo).

> « EN DISNEY DEBEN ESTAR ENGRASANDO LAS MÁQUINAS REGISTRADORAS »

De ahí que la jugada de Disney sea pluscuamperfecta: si Abrams resucitó de las cenizas un producto tan desclasado como Star Trek, ¿qué no hará con el fenómeno cinematográfico más exitoso del siglo XX? En la Mansión Mickey Mouse deben estar engrasando las cajas registradoras. ¿Y qué esperar de una nueva saga coordinada por Abrams? Tomen nota: espectacularidad ciega, situaciones límite, recuperación de personajes emblemáticos, guiños geek a mansalva y, en definitiva, un divertimento que comulgue la inteligencia emocional con la cerebral. Porque si algo demostró Abrams en la aclamada Super 8 es que toda película, sea space opera o monster movie, debe su éxito a mezclar con estilo nostalgia pop, personajes creíbles y una buena historia de aventuras. La misma fórmula que ha convertido a Steven Spielberg en leyenda.

Estreno



Jack el Caza Gigantes

■ Productora **Warner** ■ Estreno **15 de marzo**

Caperucita roja, Blancanieves, Hansel y Gretel… y ahora ¡Jack y las habichuelas mágicas! Está claro: los cuentos de hadas están de moda en Hollywood. Pero su adaptación al imaginario del siglo XXI viene, por supuesto, acompañado de una reactualización de las historias, los personajes y el tono. En Jack el Caza Gigantes, Nicholas Hoult se mide no sólo a gigantes de píxeles, sino a otro gigante de la interpretación, un divertidísimo Ewan McGregor, mientras que Bryan Singer se atreve a darle caña al popular cuento de Hans Christian Andersen para ofrecer acción de altura y mucho mucho CGI.

Taquilla

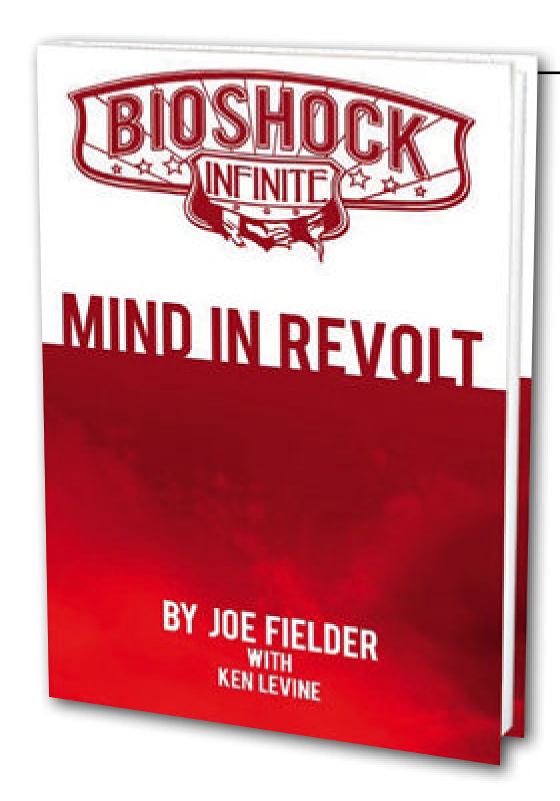
Datos globales en España: enero 2013

1	El hobbit: Un viaje inesperado	22.220.052 €
2	La vida de Pi	9.029.489 €
3	Los miserables	7.720.180 €
4	Rompe Ralph	7.414.563 €
5	El origen de los guardianes	6.035.680 €
6	El cuerpo	5.894.234 €
7	Django desencadenado	5.159.134 €
8	Argo	3.906.013 €
9	La noche más oscura	3.359.195 €
10	Lincoln	3.053.765 €


GAME OVER
¿SE TE HAN ACABADO LAS VIDAS?
¡VENTE CON NOSOTROS AL CINE!
WWW.SENSACINE.COM
SENSACINE.COM

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Bioshock Infinite: Mind in Revolt

Joe Fielder, escritor de Irrational Games, firma con la colaboración de Ken Levine este libro acerca de los hechos previos a los que veremos en *Bioshock Infinite*. Ya está disponible para descargar en Kindle y es gratuito para los que reserven el juego a través de Amazon. ¿Queréis saber cómo nació Columbia?

Libro publicado por: Irrational Games
Precio: 2,24 €



Assassin´s Creed: Revelaciones

La adaptación a novela de *Assassin´s Creed Revelations* nos cuenta cómo Ezio viaja a Constantinopla para encontrar las claves de la biblioteca perdida de Altaïr y descubrir la clave definitiva para derrotar a los templarios.

Libro publicado por: La esfera de los libros
Precio: 19 €

Bandas sonoras de Bethesda

Se acaba de poner a la venta en iTunes una completa selección con siete bandas sonoras originales de los juegos de Bethesda. Se incluyen los álbumes de *Elder Scrolls III Morrowind* (Jeremy Soule, 8,99 €), *Elder Scrolls IV Oblivion* (Jeremy Soule, 8, 99 €), *Elder Scrolls V Skyrim* (Jeremy Soule, 15,99 €), *Fallout 3* (Inon Zur, 11,99 €), *Fallout New Vegas* (Inon Zur, 11,99 €), *Dishonored* (Daniel Licht, 8,99 €) y *Rage* (Rod Abernethy, 8,99 €). Esta música es de lo mejor que ha dado esta generación, así que os la recomendamos encarecidamente.

Música editada por: Bethesda



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

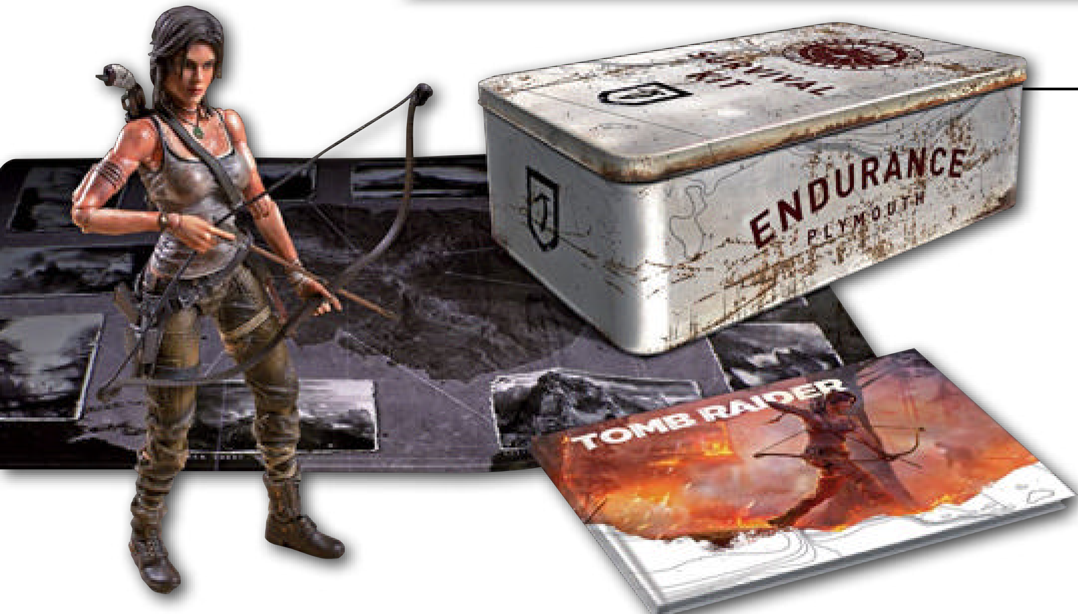


Coleccionistas de otro planeta



Seguro que los fans de Alien tiemblan... de emoción al ver esta edición de coleccionista, que incluye una figura del robot montacargas, caja metálica, dossier de USCM y un montón de contenido descargable (incluyendo armas, personajes y escenarios).

Más información en:
www.game.es
Precio: 99,95 €



Tu herramienta de supervivencia

Otra edición de coleccionista por la que perderemos el sueño... aunque no el rumbo, ya que incluye un mapa de la isla, una figura Kai Arts de Lara Croft, el libre de arte, un CD con la banda sonora y contenido descargable exclusivo. Lo mejor es que viene en una caja metálica, réplica de las que encontraremos en el juego. ¡Ayuda imprescindible para las situaciones más desesperadas!

Más información en:
www.game.es
Precio: 79,95 €



Lo clásico siempre está de moda

Como esta camiseta con el logo de uno de los ordenadores míticos de 1982, el Commodore 64. Hay modelo para chico, y más entallado, para las féminas.

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 19,85 €



Enciende con un combo

Una idea tan sencilla como atractiva: sustituir los interruptores de casa por un mando clásico arcade. Por supuesto, es funcional y además tiene luz y sonido.

Más información en:
www.thinkgeek.com
Precio: 14,95 €

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO



especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

Wii U NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS





























NINTENDO 3DS NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS















XBOX 360 NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS















































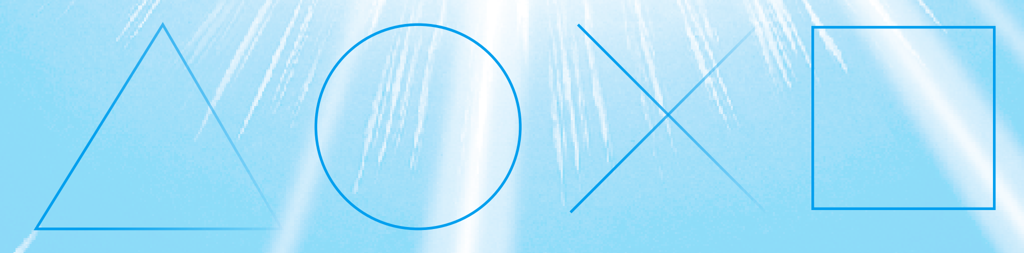


PRECIOS VÁLIDOS HASTA PUBLICACIÓN PRÓXIMO NÚMERO HOBBYCONSOLAS - TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. . PRECIOS EXCLUSIVOS PARA PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE

A LA VENTA EL 22 DE MARZO

TODO SOBRE LA NUEVA PLAYSTATION

Volvemos de la conferencia de Sony en Nueva York con todos los datos, las mejores imágenes y las opiniones más exhaustivas sobre el anuncio que todos esperaban.



¡NOVEDADES DE LUJO!

God of War Ascension
Tomb Raider
Bioshock Infinite
Gears of War Judgment

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Javier Abad

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
MAQUETADOR: Jorge García

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

DIRECTOR DE HOBBYCONSOLAS.COM: José Luis Sanz



Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera

ÁREA DE VIDEOJUEGOS
DIRECTOR DE ÁREA: Manuel del Campo
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val

PUBLICIDAD
DIRECTORA DE MARKETING Y PUBLICIDAD: Belén Fernández
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTOR COMERCIAL: José Manuel Saco
EQUIPO COMERCIAL: Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real.
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Lucia Martínez
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L..
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Asesor Serv. Producción: Asedict Gestion Editorial S.L.
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.





KONAMI
HOBBY CONSOLAS
METAL GEAR RISING
REVENGEANCE
©Konami Digital Entertainment Developed by PlatinumGames Inc.
Developed by PLATINUMGAMES INC